

平成6年11月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第26号通巻第130号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
November 15. 1994 No. 130

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

鉄拳
X-MEN
エースドライバー

完全無敗宣言!! 輝くゲーマーへの道
ダライアス外伝
真サムライスピリッツ
スーパーマッスルボマー
バーチャファイター2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
豪血寺一族2

熱闘!ヴァンパイア大会

新たなる展開が興奮を呼ぶ!攻略王への道
ヴァンパイア/ガンバード/カイザーナックル
痛快ガンガン行進曲/疾風魔法大作戦/WING WAR
雷電DX/バーチャコップ/デイトナUSA
機動戦士ガンダムEX-REVUE/デザートタンク
ずんずん教の野望

ニューゲームジャンクル
パワードギア/スーパーリアル麻雀PV
美少女戦士セーラームーン/クイズ&ドラゴンズ
サッカースーパースターズ/レッドプラネット
ガンバード/パワースパイクスII/がんばれギンくん
ダブルドラゴン/超人学園ゴウカイザー
ブレイジングトルネード/グレート1000マイルスラリー

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第5回

1994
11.15
毎月15日・30日発売
500yen



F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™
っ子達が、
こめ割ったり、
時がやってきた。
ルチエンディング。
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™
伝説の"ダライアス"が、
さらにスケールアップして
還ってきた。
ボスキャラ増殖！
まもなく、史上最大の
決戦がはじまる。
DARIUS
外伝
GAIDEN
●●●●2P同時プレイ・途中参加可能●●●●


キャッチ・ザ・ハート
TAITO®
BUBBLE SYMPHONY™
バブル シンフォニー
今度は、
超可愛いダブル・カップルで、
ひとアワ吹かせちゃうぞ。
魔法をかけられたいたずら
かわいいドラゴンに変身。
お得意のアワはき攻撃で、敵をとじ
まとめて割って高得点を狙ったり。
さあ、どらんく親分にひとアワ吹かせる
●主役キャラが2匹から4匹に、敵、ボス、アイテムもパワーアップ。
●プレイするたびに新しい感動が得られるマ
●意外性に富み飽きのこない背景は全19ラウンド。
●タイトーのおなじみ人気キャラが次々に登場。
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1994
® ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

リッジレーサーの技術が今、新しい格闘ゲームを生んだ!

鉄拳(仮称) —TEKKEN—

©NAMCO

テクスチャーポリゴンの先駆者ナムコから、遂に3D格闘ゲームが発表された。その名も"TEKKEN"(仮称)だ!

担当:K・K雪風

※画面写真はすべてAMショー版の開発途中のものです。

リッジレーサーから約1年経った今、膨大なポリゴンを高速に処理する能力とテクスチャーマッピング機能でCGゲームの常識を覆したあのナムコから、遂にその技術力を駆使した3D格闘ゲームが今年のAMショーで発表された。

その名(仮称)は、「鉄拳-TEKKEN-」だ。

AMショーバージョンはまだまだ開発途中のものであったので、今回は軽く操作系やシステム、AMショーで動いていたキャラクターについて紹介しよう。

ポリゴンだけどお馴染みのゲーム性だ!

ゲームのルール自体は今まで出てきた格闘ゲームたちとさほど変わらない。他の格闘ゲームと大きく違う点はまず、キャラクターがポリゴンで描かれていること。しかもリッジレーサーと同じようにポリゴンにテクスチャーマッピングを施しているので顔などはかなりリアルな作りになっている。無論、ポリゴンなので視点がゲームの展開によっていろいろと変化することも違う点といえる。

新システム① 4つのボタンで手足を動かせ!

次に操作方法についてだが、使うものは8方向レバーと4つのボタンで、言うまでもなくレバーでキャラクターを動かし、ボタンで攻撃となっている。これらも格闘ゲームではお馴染みのものだが、4つのボタンの使い方が少し変わっていて、それぞれが左右の手、足に対応しており、右パンチボタンを押せば、画面のキャラクターも右手からパンチを繰り出すようになっているのだ。AMショーバージョンではさほどキャラによる技の変化はなかったが、完成バージョンでは、各キャラごとに利き腕が存在して、出す技やスピード、威力なども変化しそうだ。このゲームにも各キャラ特有の必殺技があるので、これらも利き腕でないと出せなかったり、逆のボタンで出すと同じ入力でまったく違う技が出たりするのではないだろうか。

このほか、AMショーバージョンではボクシングでいうところのコンビネーションパンチの出し方が右P↓左P↓右Pの入力だったり、連続蹴りを出す時も同じように左K↓右K↓左Kと入力するようになっていた。この4つボタンのシステムが今後どのように使われてくるのかが非常に楽しみだ。

新システム② 情け無用の奇襲ジャンプ攻撃!

このほかの操作は図①にまとめてある。その中でも特殊なものを説明しよう。

●ダッシュ、バックステップ

相手方向に素早く2回入力することで前方へダッシュ、逆方向に2回入力でバックダッシュを行える。ポリゴンを使用したゲームだけに判定はかなりしっかりしている。それだけに間合いがかなり重要になる。このダッシュとバックダッシュは間合い調整で大いに役立ちそうだ。

●奇襲ジャンプ攻撃

相手が倒れているときに、ジャンプして右パンチを押すことにより倒れている相手に攻撃を仕掛けることができる。これを"奇襲J(ジャンプ)攻撃"と呼ぶ。AMショーバージョンでは1種類しかなかったがまだまだいろんな奇襲J攻撃が増えそうだった(ちなみにAMショーでは倒れている相手になんでも入っていたので意味なしだったけど)。

●ダウン状態からの回復

相手の技をくらって倒れてしまったらなにも素直に奇襲J(ジャンプ)攻撃をくう必要はない。"鉄拳"(仮称)はダウン時にレバーやボタンを入力することでさまざまな起き上がり方をする。これで相手の奇襲J(ジャンプ)攻撃をかわしたり、間合いをとったりしよう。

ちなみに起き上がり方はAMショーバージョンでは4つあり、相手のほうへ回転するものと逆に間合いをとるもの、ヘッドスプリングで起きるものと攻撃を出しながら起きるものがあったぞ。

●ミドルアタック

レバーを相手方向の斜め下に入れながら攻撃ボタンを押すことでミドルアタックと呼ばれる攻撃ができる。これは特にしゃがんで待っている相手に有効な技で、アッパーやミドルキックなどが出ていた。





超美麗&超リアルファイトが繰りひろげられる。

キャラクターも個性的、投げ技に関節技が！

次に使用できるキャラクターについてだが、拳法家らしきキャラからターミネーターのようなサイボーグ、上半身が獣の半獣人なんかもいてかなり個性的だ。使えるキャラは全8人の予定らしいがAMショーではまだ6人しか動かすことができなかった。ここではその6人について軽く紹介していこう。

●KAZUYA（仮名）

見るからに主人公といったキャラ。空手かなにかの道着に上半身裸という格好をしていた。必殺技は踏み込んでアッパーを出す風神拳、相手の腕を極めた状態にして蹴りを顔面に2回当てる旋蹴りという技があった。そのほか、投げ技では体落としなどもあった。

●POLE（仮名）

ちょっとパンクな感じのする拳法家。赤い道着に身をつつむところからKAZUYAのライバル的存在なのかもしれない。必殺技は中国拳法の形意拳の突き技である崩拳や投げ技では柔道の一本背負いやサンボの跳びつき腕十字固めみたいな技を持っていた。

●NINA（仮名）

金髪の女性戦士といったところかな。素早い動きが特徴らしく、パンチを連続で繰り出す三連攻や、合気道の四方投げなどの必殺技をもっていた。

●DRAGON（仮名）

名前からも想像がつくようにまるでブルース・リーのようなキャラだ（格好もそれらしいものだしね）。技も多彩で連続で回し蹴りを出すS・コンボや、せまってくる相手にカウンターを入れるサマーソルトキックなどの必殺技のほか、相手を踏み台にして上昇し、そこからボディプレスを決めるフライングプレスという名の大技もあったぞー

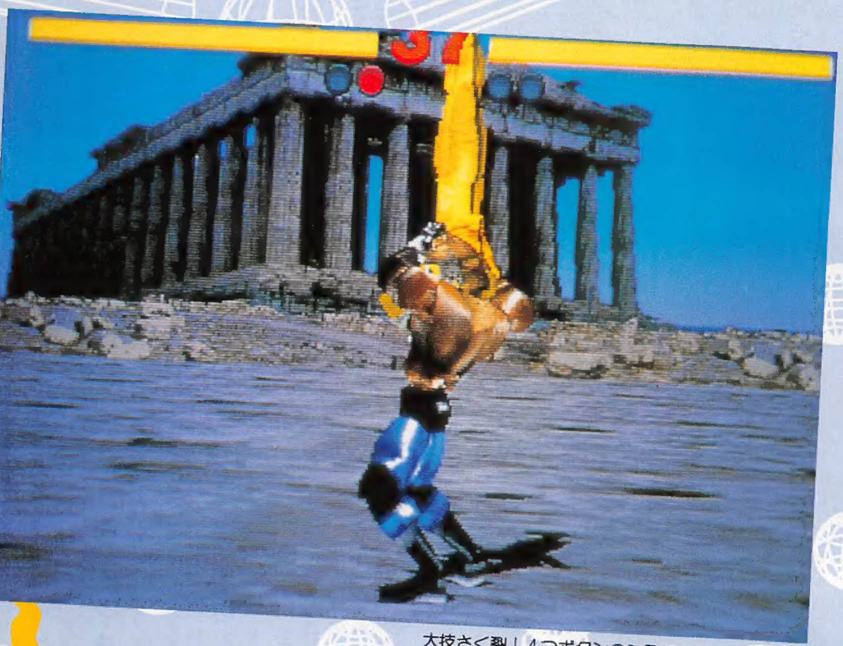
●JACK（仮名）

上半身が非常に大きいキャラ。目の中が赤く、まるでターミネーターのようだ。繰り出してくる必殺技も豪快なものばかりで、大きい手で殴りつけるメガトンパンチや相手を持ち上げて投げるリフトアップスラムなどもあった。力がある半面、動きはかなり鈍いいわゆるデカキャラのようだ。

●KING（仮名）

上半身が獣という半獣人のキャラ。必殺技は素早く蹴り上げるジェイルキック。投げ技ではブレーンバスターやココナッツクラッシュなどのプロレス技を見せていたぞ。

以上がAMショーで使えた6キャラについてだ。このほかに2人のキャラが追加される上に必殺技や通常技もかなり追加されるとのことだ。いずれにせよまだ半分も完成していない〝鉄拳〟（仮称）。これからの変化に十分期待のもてるゲームといえよう。



大技さく裂！ 4つボタンのシステムを使いこなせ！



この後、ふっ飛ぶキャラ。視点も目まぐるしく変わるぞ。



その得意技の数々とは…!?



さまざまな景色をみせるステージ。



各キャラの勝利ポーズは必見だ！



技や動きのバリエーションはさすが。

シートが動く！
通信可能のフォーミュラタイプのCGレースゲーム！

ACE DRIVER™
RACING EVOLUTION

リッジレーサーに続くCGレースゲーム「エースドライバー」。
ウイニングラン'91以来のフォーミュラタイプで登場だ！

担当：ずるずる



DXタイプ筐体。イスが動く。

久々にフォーミュラタイプ登場

フォーミュラタイプのマシンを題材にしたCGドライブゲームがナムコより発売されることになった。その名も、「エースドライバー」。

ドライブゲームなのでとっつきにくい部分はないが、今までに送り出してきたレース物から考えても大いに期待できるゲームであることは確か。

CGレースものとしては、6月に登場したリッジレーサー2以来となるが、フォーミュラタイプのものとしてはウイニングラン'91、ドライバーズアイ以来ということになる。

こういったタイプのものが好きで、ナムコテイストものが好きな人はたまらないはず。

視点が変更可能になった

ナムコの今までのドライブゲームでは、視点を変えることができなかった（サイバースレッドでは可能だったが）。しかし今回のものから初めて視点が変えられる。

さてその視点だが、コックピット内からの「ドライバービュー」と、自車の後方からの「ビハインドビュー」の2つから選ぶことができる。

前者はまさにドライバーの視点。地面との近さが、かなりの臨場感を生んでいる。

レースを楽しむのであれば前者の視点がいいかもしれないが、これはこれで難しい。先が見えないからだ。慣れるまでは、やや視界がよくなる後者の視点がいいだろう。



そしてこれがビハインドビュー。車の状態がわかりやすい視点だ。



これがドライバービュー。コックピットからの迫力ある視点。

DXはイスが動く！

CGレースもので可動筐体は久々。

その気になる可動の方法は左右にスライドするタイプ。

さらに、この動くイスは、モーターによる反力のあるハンドルに合わせて動くのだ（SDタイプはハンドルのみ）。



スターティンググリッドから。さあスタート！レース開始だ！



SDタイプ筐体。ハンドルのみ動く。

レースにはクラスが存在する

このエースドライバーには、3つのクラスが存在する。

●ビギナークラス
初期視点　ビハインドビュー
・誰でも簡単にプレイができる走行性能。
・状況把握のしやすい視点(初期視点のまま)でコースを覚えよう。
「最新ハイテク装備搭載／あなたの走りをアシスト」

●エキスパートクラス
初期視点　ドライバービュー
・気軽に熱いバトルを展開することができる。
・ブレーキング、シフトワーク、スリップストリームなどのテクを駆使し、差をつけよう。
「スピード・安定性のバランスに優れている／速さを引き出すテクが必要」

●エキスパート（プロ）クラス
初期視点　ドライバービュー
・ドライバーに「挑戦する」マシン。
・「速さ」が唯一の目的である。
「ハイパワーかつクイックな挙動／的確なブレーキング、アクセルワークが要求される」

なおエキスパート（プロ）クラスの選択方法は、エキスパートクラスに選択枠を合わせている状態で「視点切り替えスイッチ」を押しながらアクセルを踏むことで選べる。
通信でプレイする場合は、この（プロ）クラスにするのには全員の参加が得られないとプレイはできない。


CGならではの風景が目前に現れては消えていく。

操作方法

ドライブゲームなのでとくに目新しいものはない。ハンドルとアクセルとブレーキ、そしてマニュアルミッション(6速、クラッチなし)である。
難しいようというプレイヤーには、オートマチックのモードもある。
今回のドライブゲームで面白い試みとして、シングルプレイを意図的に選択できること。
これは、「視点切り替えスイッチ」を押しながらコインを投入すればいい。これで心おきなくタイムアタックができるぞ!


よーく見ると、画面に小さい画面が2つ。サイドミラー付き!


レースなら当然!バトルがある。あまりやりすぎると事故るぞ!


まずこれが1位の車からの視点。


やや後ろに2位の車がいる。


1、2位を見ながら3位の視点。


そしてこれが4位の車からだ。



このシートが左右に動く。

MARVEL COMICS™

人類を超えた能力をもつ者達がついに決戦を始める!

X-MEN™

米国で国民的人気のX-MENがなんと対戦格闘ゲームに!
内容もこれまでの常識をくつがえすものなのだ!

CHILDREN OF THE ATOM

PT&MA派：KAL

カプコンが早くも次なる超大型対戦格闘ゲームを発表した!その名も「X-MEN」
現在、TV東京系で放映中の人気アニメをゲーム化したものだ。
このページを見て狂喜乱舞しているファンの姿が目に浮かぶが、「X-MEN」を知らない読者もいると思うので、まずは原作の簡単な紹介からいってみようー

X-MENとは?

アメリカコミック界をリードする「マーベルコミック」が世に送り出した超人たちの活躍を描した近未来アクション。
その人気はとどまるところをしらず、本国でのコミック、トイ、その他さまざまなジャンルにまで「X-MEN」の波が広がりつつある。
この日本も例外ではなく、現在TV東京系でアニメを大人気放映中だ。また、日本人向けに(日本の作家によって)描き直された「X-MEN」のコミックも発売されている。
ではその、「X-MEN」の世界を少し覗いてみよう。

共存はできないのか…?

人間以上の力、いわゆる超能力をもつ者たち「ミュータント」が、人々から恐れられ迫害される世界……。
地上最強のテレパシー能力と天才的頭脳をもつエグザビア教授の率いる『X-MEN』たちは、ミュータントと人間が共存できる日を夢見て、日夜悪と闘い続けていた。
しかし、つらく苦しい少年時代を送り、人間に愛想をつかしていた磁界王マグニートーは、ついに怒りをおさえられなくなり、「人類の滅亡こそミュータントを迫害から守る唯一の方法」と考え、彼の居城・軌道要塞アバロンの力を借りて、地球上全ての電磁力の働きを止めようとしていた。
そんなことをすれば、交通機関、医療施設、居住地の空調等のシステムが麻痺してしまい、無数の人間が死ぬことになる……!!
アバロン完成を阻止するた



キャラクター選択画面。立体感あるグラフィックだ。スパイラルが格好いい。



X-MEN側の面々。向かって左からストーム、コロッサス、ウルヴァリン、アイスマン、サイロック、そして1番右がリーダーのサイクロップスだ。



敵側の面々。左からシルバーサムライ、オメガレッド、センチネル、ジャガーノート、スパイラル、そして中央がマグニートーだ。

めに出動した「X-MEN」の前に立ちふさがる悪のミュータント軍団ー

人類とミュータントの未来をかけて今、史上最大の闘いが始まろうとしていた!!

ストIIのスタッフが再結集

対戦格闘ゲームを定着させた元祖ストIIの製作スタッフが再結集ーゲームの容量も300メガを突破した。

これでますますグラフィック、アニメーションなどがきれいになるはずだ。これは期待大。

謎のシステムとは?

ゲームのシステムだが、基本的にはこれまでどうり……といいたいところだが、これまでの対戦格闘ゲームと同じなのはほんとに基本の部分だけ。8方向レバーで操作し、ボタンは6個あり、体力ゲージがゼロになると負けになるという……。

では、基本システムで特徴的な部分を解説してみよう。



アイスマンとコロッサス。一体コロッサスはどういう動きをしてるんだ!?



シルバーサムライの必殺攻撃を受けるウルヴァリン。特殊効果、背景にも注目だ。

謎の新ゲージ

写真を見てもらえばわかると思うが、体力ゲージの他にもう1つ、見なれないゲージがあるのに気づく。

「スーパーストリートファイターIIX」、「ヴァンパイア」と独特のゲージシステムを採用してきたカプコンだけに、闘いの局面を左右するアクセントのきいたものになっているはずだ。

残念ながら今回ゲージに関しては解説できないので、自分なりのゲージシステムを考察してみてはどうだろうか?

スーパージャンプ

ミュータント達を扱うゲームだけに、やはり"空を飛ぶ・中に浮く"というシチュエーションが入っている。それがこのスーパージャンプだ。

通常よりも高く長いジャンプをすることにより滞空時間が長くなり、この間(浮いている間)何度も攻撃、防御をすることができる。また空中でしか出せない技などもあり、地上戦とは一味違った闘いを堪能できるのだ。

追い打ち攻撃

地上にダウンしている相手、ふっとんでいる相手などに対して追い打ちがかけられる。また投げとばした相手にも追い打ちが可能なので、連続攻撃を考えるのが非常に大変そうだ。

システム面での特徴はだいたいこんなところだ。これだけでも「X-MEN」がどれだけ特異な対戦ゲームか想像してもらえると思う。

ミュータントは全10人!

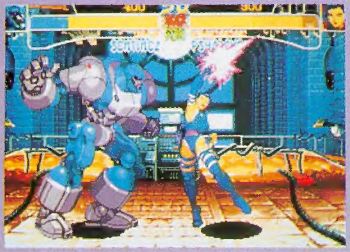
ファンが最も気にしている点と思われる登場キャラだが、これは敵味方合わせて計10人。

X-MENチームからは……目を開いている間じゅう強力な破壊光線を発射し続けてしまうため、ルビー製のシャッ卜板のついたゴーグルを装着しなければならないチームのリーダー、『サイクロップス』。地上で最も硬い金属「アダマンチウム」製の爪を腕に移植され、全身の骨もアダマンチウムで強化されている不死身の戦士『ウルヴァリン』。思念波で作り出される"サイキックナイフ"を使う謎の美女、『サイロック』。ロシアから来た鋼鉄の巨人『コロッサス』。天候を操る女神、『ストーム』。全てのものを氷結させる男、『アイスマン』……と、おなじみのメンバーが登場。敵側からは……

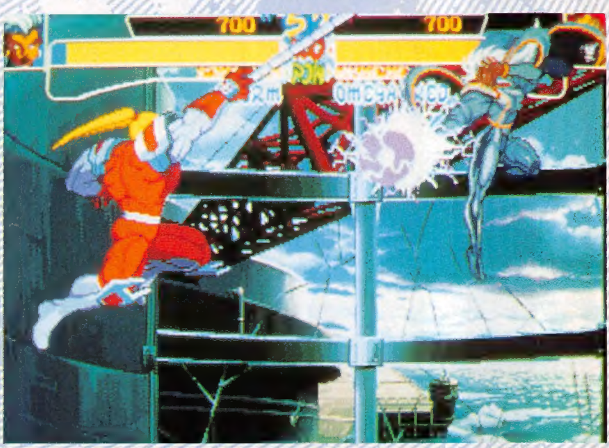
異次元の正体不明の戦士、『スパイラル』。刀、手裏剣、空手を使いこなす『シルバーサムライ』。ロシアが生んだ超人兵士『オメガレッド』。全身武器のミュータントハンターロボット、『センチネル』……と、こちらも個性的なキャラばかりが顔を並べている。

彼らは皆、それぞれ得意な技をもって闘う。どれほど個性的かというと、6つある各ボタンが「小・中・大パンチ(キック)ボタン」になっているのではなく、「光線ボタン、近距離光線ボタン、パンチボタン」などというように○○ボタンと各キャラクターごとに全く違った役割をもっているほどだ。あるキャラでは空中から鎖を伸ばすボタンが、別のキャラでは支援機が飛んできて爆撃していく援護爆撃ボタンになっている、という感じなのだ。これはまた変わったシステムだと思うぞ。

以上、急いで見てきたが、カプコンが全力を注いで取り組んでいる「X-MEN」。これまでのものと違った魅力に溢れているこの冬一番の大作といっていいぞー



奇想天外な攻撃を見せるセンチネル。その動きはアナカリスを越えている(!!)



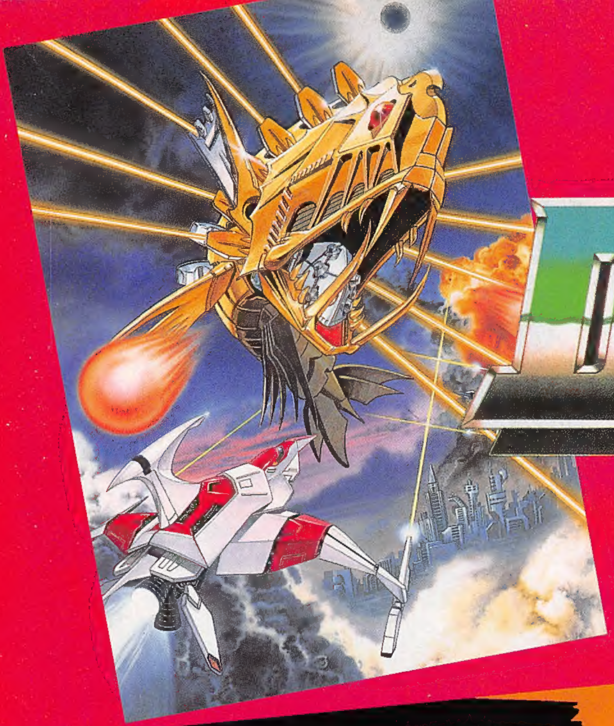
天候を操り空を飛ぶストームとオメガレッドの大空中戦。どこまで上へ行けるのか?



手つきの妖しいスパイラルと魅力的なサイロック。スパイラルはワープしたりもする。



サイクロップスのオプテックブラスト発射!!



よみがえる、圧倒的迫力の巨大戦艦の数々。

DARIUS外伝 GAIDEN

ダライアス外伝

まずはボスデータ紹介、ゾーン別攻略。P76からの全地上・空中物紹介も忘れずに!

担当：石井ぜんじ、松っちゃん　©TAITO CO…



序盤ZONEボス大図鑑!

AMショーでも出展されたダライアス外伝。もうそろそろみんなの近くのゲームセンターに入荷された頃だと思う。グラフィック、ゲーム性ともに素晴らしい出来で、今年度1・2を争うシューティングであることは間違いない。

でも、難しくて先に進めないという人もいるだろう。ここでは、ごく簡単にダライアス特有のコツを説明しよう。

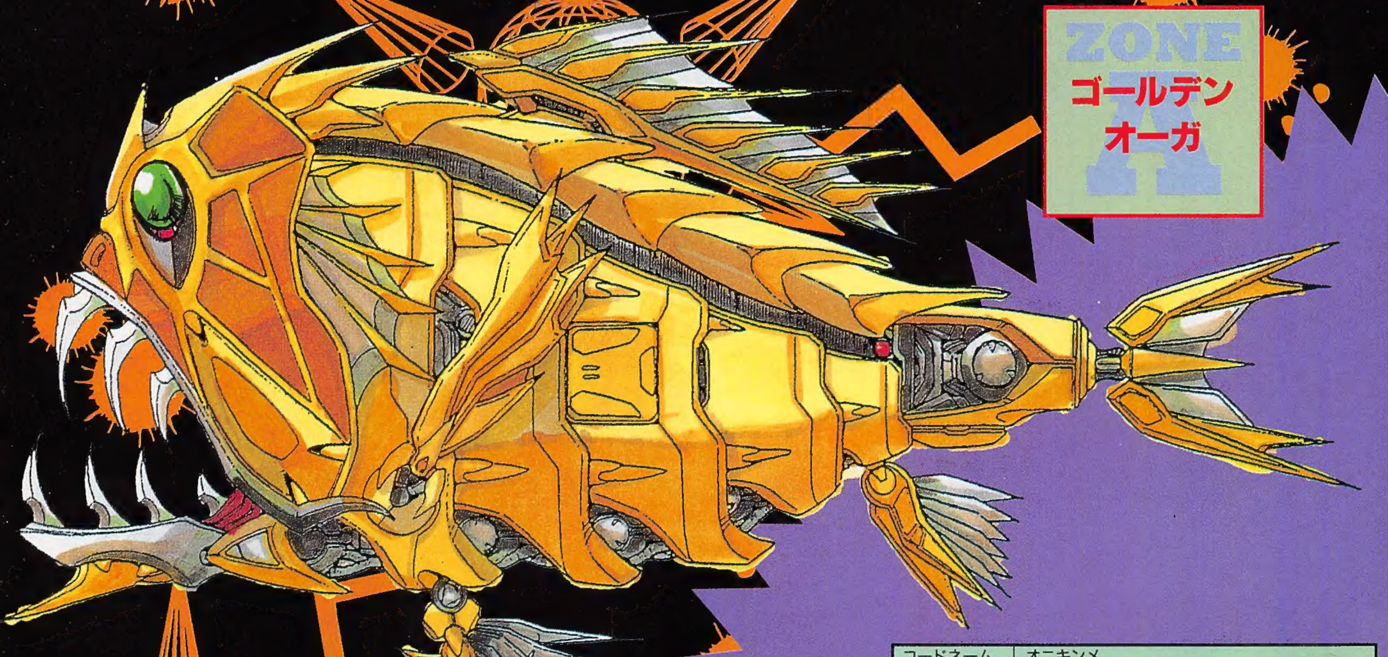
まず、赤・青・緑の色つきの敵が持ってくる、パワーUPを逃がさないこと。逃がさないためには、アイテムの出現場所を覚えることが必要だ。

次に、全滅の隠れアイテムを有効に使うこと。特にCゾーンは、全滅を使わないとても難しい面になってしまう。

これらを踏まえて、シルバーアームになるまでは何としてでもノーミスで進もう。やられるくらいなら、最初のうちはボンバーを使っていったほうがいい。ボンバーを撃った最中は、ボスなど敵にめりこんでも平気（地形はダメ）なのを覚えておこう。

戦う前に遠くから飛来するのが見える、A-ZONEのボス、オニキンメ。

ZONE A ゴールデンオーガ



GOLDEN OGRE

コードネーム	オニキンメ
攻撃個所	A）口…ビーム砲 B）エラ部…モノリス弾（破壊可能）10pts. C）尾ビレ…風を起こしてプレイヤーを押し返す D）腹部…3カ所より弾を出す E）腹部発射口…ビームを出す
破壊可能個所	なし
弱点	口



フォールディングファン

FOLDING FAN

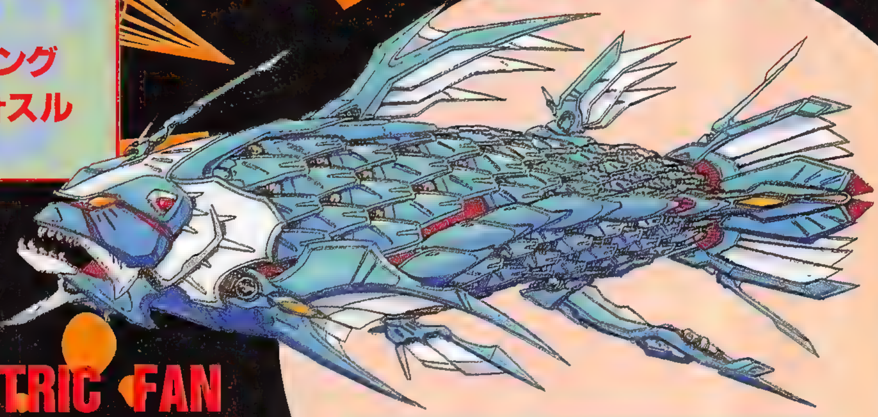
コードネーム	オウギベンテンウオ
攻撃個所	A）上下開閉型ヒレ発射口…直進型レーザー（ゾーンD） 　　　　　　　　　　　　彎曲型レーザー（ゾーンF） B）口…中型サイズの弾を４方向に出す C）胸ビレ上部発射口…10方向に弾を出す D）腹部発射口…４発ホーミングミサイル弾を出す。また、この弾はプレイヤーからのダメージによって形態を変化させる。10pts. E）尾ビレ部発射口…直進型レーザー（ゾーンD） 　　　　　　　　　ホーミングレーザー（ゾーンF）
破壊可能個所	なし
弱点	A）口 B）尾ビレ



アンシェントドーザー

ANCIENT DOZER

コードネーム	カブトガニ
攻撃箇所	A）砲台…レーザー砲 B）開閉ハッチ…ホーミングミサイル（破壊可能）100 pts. C）突起先端部…弾を出す D）下部発射口…ホーミング弾
破壊可能箇所	A）開閉ハッチ B）砲台
弱点	戦車形態　本体 飛行形態　本体



キングフォスル

KING FOSSIL

コードネーム	シーラカンス
攻撃個所	A）口…放射状に弾を出す B）エラ部…ホーミングミサイル C）ウロコ…一定ダメージではずれて飛ぶ D）腹部中央発射口…ウロコのはずれたあと本体にある３カ所の発射口から魚雷を発射する。魚雷はホーミングする（破壊可能）100pts. E）腹部上部発射口…ウロコのはずれたあと本体にある２カ所の発射口から16方向の分裂弾を発射する
破壊可能個所	A）第１背ビレ　　D）腹ビレ B）第２背ビレ　　E）尻ビレ C）胸ビレ
弱点	口



エレクトリックファン

ELECTRIC FAN

コードネーム	イソギンチャク
攻撃個所	A）触手部…弾を出す B）口…１）クマノミ弾を出す　200pts. 　　　２）プレイヤーを吸い込む 　　　３）青い弾を画面上部へはき出す 　　　４）ミサーマを出す（プレイヤーの弾では破壊不可能、プレイヤー本体とのヒットで破壊）
破壊可能個所	A）触手部　４カ所 B）脚部　５カ所 C）口
弱点	口



スタート直後にザコの編隊が来るが、最後の一匹がパワーUPを持っている。逃さず取ろう。その直後、[illegible]足のようになっている少し大きい敵（パントドン）が出現する。こいつは、接近して撃ち[illegible]るだけ早く倒すこと。早く倒せればそれだけ弾よけが楽になる。

基地に入ると、最初の[illegible]の下の部分に点数アイテムがあるのですぐ出して取ろう。

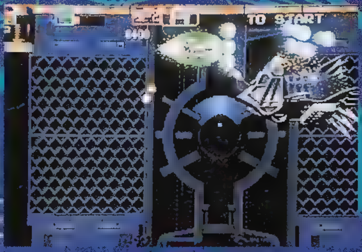
基地の中の最初のヤマ場は、中ボスのニギスのところ。



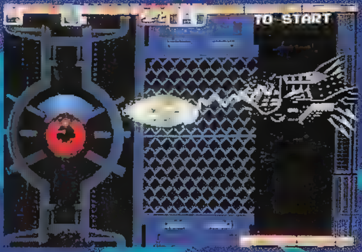
青い魚（パントドン）はできるだけ早く倒そう。ザコの持つアイテムを逃がすな！

前号でも紹介したように、こいつの頭についているボールに先にダメージを与えると、ボールが本体から離れる。このときボールを取ると、ニギスを仲間にすることができる。

まず、ニギスが出てくる直前に、下の2台の[illegible]する。その後、[illegible]てミサイルをボ[illegible]せるようにすれば、ボールにのみダメージを与え[illegible]ボムをボールに当てるようにするとさらに確実。



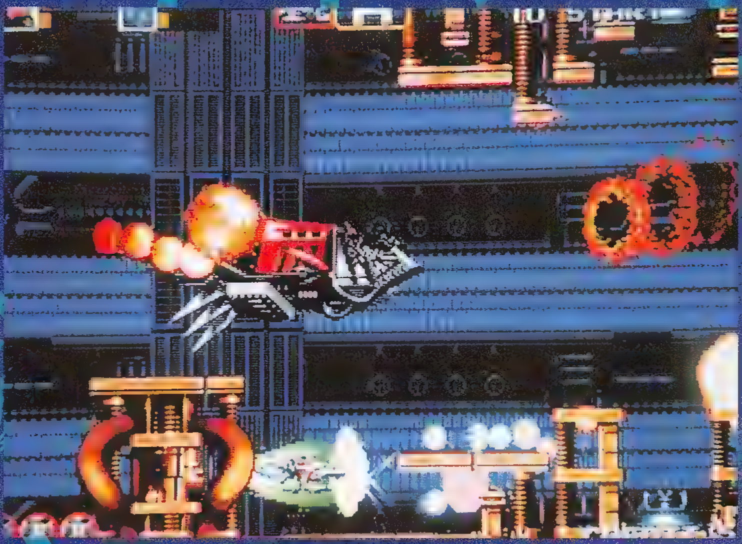
まず上に[illegible]、そのまま下に降りずにボールに攻撃し続ける。



[illegible]

ここに全滅が[illegible]速く取り過ぎるとアームが取れなくなるので注意。

こいつは[illegible]ではないが、点も入るので仲間にして楽しむのが適だろう。ちなみに仲間にしたあとは、ニギス本体に触れてもミスとはならないので安心して動こう。



その後、下の地形のくぼみに、全滅アイテムが隠されている。直後のサーチレーザー砲台が厄介なので、急いで全滅を出して取るパターンを作っておこう。

その後は、地形の終わりの下の部分に全滅があるので、出してひきつけて取ろう。

最後に、タラハという赤いレーザーを撃つ敵が一匹だけ出てくる。こいつは、不意にレーザーを出すだけでなく、逃がすと去りぎわに弾をばらまいていくしつこい敵だ。レーザーを避けつつ、上からボムを落として倒しておこう。

ZONE　Aは慣れればかなりやさしいはず。アイテムを全部回収して、一発もくらわないでアームをためこんでおこう。

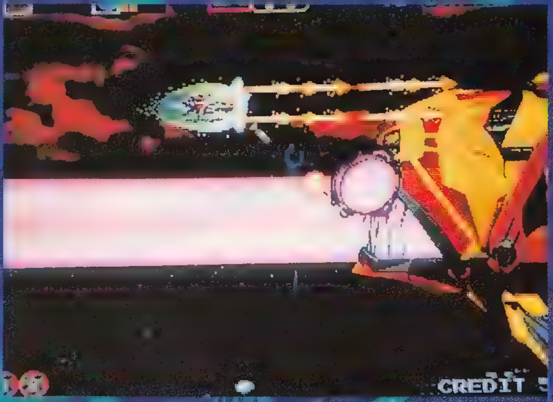
ZONE A ボス

このボスは、攻撃パターンを覚えてビーム砲にさえ当たらなければ問題ないはず。一発もくらわずにクリアできるようにしよう。

まず最初に、バラバラと破壊可能なモノリス弾を出してくる。この時は、少し前に出て口の部分に思い切って撃ちこもう。あまり前に出すぎると、アームを削られることもある。

次に、こっちに振り向いたら、口の部分が光ってレーザー砲が来る。このときは、上に逃げて上からボムを落としてダメージを与えよう。

3つ目の攻撃は、初心者の苦しみそうなバラバラ弾だ。腹部の3カ所の砲台からバラバラと弾をばらまいてくる。この弾は、自機を一番左に下げ、弾をじっくり見て必要最小限の動きでよけるのがコツ。レバーは上下に動かすだけでよい。



このレーザーさえかわせば死ぬ要素はない。ボムを当てよう。

この避け方は、慣れればそれほど難しくない。横スクロールシューティングの基本なので、できない人はぜひマスターしておこう。

攻撃パターンは基本的にこれだけ。しっかり口を狙って撃っていれば、ループの攻撃が2回来る前に倒せることだろう。



このくらいの弾よけは基本。横シューに慣れよう。

ZONE B

惑星ヴァディス 平地

RED 3 GREEN 5 BLUE 2 VIOLET 1

この[illegible]シに来るなら、ボスと戦うことを考えてレーザーで来たほうがよい。以後、パワーUPはすべて取っていくものとして話を進めていく。ザコを倒してパワーUPを回収していくと、中型のセムシクルアン[illegible]（紫色のアン[illegible]コウ）がやってくる。こいつが出てきたら[illegible]、中ボスの出てくる[illegible]急いで倒し、さらに下の移動戦車3台を下に[illegible]りて撃っておく。すると、すぐ中ボスのナメクジウオの出現だ。

ナメクジウオは意外に強敵。緑色の弾をバラまいて来る。こいつも頭についている弾にダメージを与えると、仲間にすることができる。出現前から画面の上にはりついておき、出現と同時に撃ちまくろう。弾を出されても、できるだけ弾の間に入って撃ちこみ続け、一気に倒してしまう。一発目の弾を出されるまでに接近してボムを[illegible]のがコツ。

それが怖かったら、画面の下にはりついて、戦車を中心に撃っていてもよい。ナメクジウオは完全に無視しても下のほうにいればナメクジウオの緑弾には当たらない。一番まずいのは、上から下へ行ったり来たりして、どっちつかずになることだ。

その後は、下の戦車を中心に、逃がさず敵を倒していこう。下の戦車を逃がすとはるかに弾が増え、かわし辛くなる。

ボスの前には、ZONE Aで1機だけ出てきたダラハが3機出てくる。レーザーでも注意しなければならないが、逃がすと弾をバラまくので、ぜひ倒しておきたいところ。

ここは、最低3機中2機は倒しておき、下に逃げ道を作っておくこと。左下で戦車を破壊しないと、余計に逃げ道がなくなってしまう。常に戦車の撃てる左下をキープすることが大切だ。

ZONE B [illegible]

このゾーンは、ミサイルよりもレーザー、ウェーブのほうがはるかに楽に倒せる。それは、背中についているレーザー砲台が青色系の武器だと倒しやすいからだ。パワーアップをすべて取って、1段階ウェーブで攻撃しよう。

最初の形態では、前述のレーザー砲台を狙って攻撃しよう。レーザーは一定周期で撃ってくる。調子に乗って[illegible]て、正面からレーザーをくらわないよう、タイミングを測っておこう。

カブトガニが突進してきた時は、上に逃げる。このときにレーザー砲台が壊れていないと、下からレーザーを撃たれることがある。これはかわすのが非常に難しいため、ぜひとも早めにレーザー砲台を壊しておこう。

ボスは、レーザーのほかに白いフワフワとした弾を出してくる。これは、特にボスが真[illegible]に移動したときに出してくるのがかわし辛い。このときは、連続でどんどん来るので、大きく上を回りこむように動いてかわそう。

とにかく、レーザー砲台は速攻破壊。これに尽きる。ダメージを与えると、カブトガニは飛行形態に変形してくる。こうなると、ボスはむ

レーザー[illegible]、[illegible]台を[illegible]。[illegible]色のレーザーとフワフワ弾、ホーミング弾で攻撃してくる。この時に注意しなければならないのは、7色レーザーの連打によって画面の端に追いこまれることだ。

そこで、できるだけ画面の中央にいるように、早めに広いほうへ切り返すことが大切だ。ボスは大きいので、あまり正面にいなくても弾を撃っていても当たってくれる。常に弾をかわせるようなほうによけるのが正しい。広いほうへとよけるのがシューティングの基本だ。これは[illegible]しい。



出てきた瞬間に[illegible]なんとしても中[illegible]



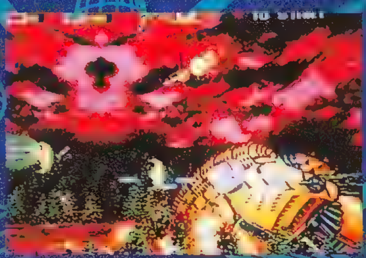
しっかり撃ちこめば、弾をよけるのは1〜2回でいい。



基本的に下の戦車を優先。



やられるとしたらココ。レーザーに注意して、撃て！





ZONE C
惑星ヴァディス　水上
RED 4　GREEN 2　BLUE 2　VIOLET 0

このゾーンは、2面目の割には難しい。ポイントとなるところがいくつかあるのでしっかり覚えよう。

この次にどのゾーンに行くかでパワーUPのしかたが変わってくる。Eゾーンに行くならウェーブショットのままで、Fゾーンに行くなら一気にウェーブまでパワーUPしよう。このあたりのことは、あとで解説しよう。

まず、死にやすい場所その1。海上でダラハが3機出現するところ。このダラハが出る前にキンズ編隊が出てくる。キンズ編隊をさっさと全滅させて、ダラハに備えよう。

海中に入ったらすぐに中ボスのナメクジウオが出現する。青のパワーUPを持ったカインNを全滅させたらすぐに画面一番上でナメクジウオの出現を待とう。

ヤバイ場所その2。1機で出てきたなと思ったら2機に分裂するフィックス。耐久力が高いのに突進攻撃をしかけてくる。こいつらが出現する前には金色の全滅アイテムが





キンズ編隊を撃ったら、右から出てくるダラハに制攻撃。

出現を画面一番上で待つ。早くボールを取るコツは、やはりボ……ことを忘れずに出しておこう。

ほかにも、ショットパワーを上げている場合は問題ないのだが、Eゾーンに行くことを考えてミサイルで止めている場合はヒトデ(ヘルハンド)に注意しよう。

レーザーなら適当に撃って





ザコラッシュのとき2回目のフィックスは出現する。ここは、全滅アイテムをうまく使おう。

1回目のフィックスは比較的楽だ。

いればいいのだが、ミサイルならかなり押されて破壊できないこともある。ここは少しつらいがボスにミサイルが有効なため我慢しよう。

シーラカンスの上下に入れば、口から出す弾には当たらないはず。口の砲台が弾を撃ちやめて引っ込んだら、真正面に入って攻撃しよう。





弱点が中心で、触手でミサイルをガードするのでちとつらい

ZONE C ボス
KING FOSSIL

このボスは、カブトガニとまったく逆でウェーブでいくよりミサイルで戦ったほうが楽だ。口が弱点なので一気にダメージを与えられるためだ。

第1形態は、ホーミングと6WAYの複合攻撃。ボスの口の正面のラインで撃ち込めば6WAYの死角に入れる。この形態のときに一定以上ボスにダメージを与えるとウロコがはがれる。このウロコがくせもので当たり判定があるのだ。

一度に大ダメージを与えてしまうと画面いっぱいにウロコが飛び散り、とてもじゃないけどよけきれない。こうならないように、ウロコがはがれだしたらゆっくりとダメージを与えて少しずつウロコを飛ばすようにしよう。

第2形態は、16方向弾と魚雷(ホーミング弾)。赤のパワーUPを全部取ってウェーブになっているなら長期戦を覚悟。無理に正面に入って撃ちまくらずに地道に行こう。

次にFゾーンに行くなら、このゾーンの赤は全部取ろう。最後のラッシュで、赤を取りたいなら前に出て画面が暗





いったんウロコがはがれると……くなる前に編隊を全滅させるのだ。この赤を逃してしまうと、ボス戦はかなり辛い戦を強いられるだろう。

自機のショットがミサイル

ミサイルならほんとに一瞬で終わってしまう。

ボスが口を開けた時に思いっきり連射すれば速攻で破壊できるはずだ。

シーラカンスは、ウェーブならザコ。強敵でミサイルならシーラカンスが強くて困っている人は、ミサイルの最強状態で戦うことをお薦めする。



☆小惑星帯

まず、いきなり中ボスのカフトゥオが超強敵。こいつの3発ずつ出してくる誘導弾の誘導が厳しいからだ。

この誘導弾は、自機の近くに来るまでとても誘導性能が高く、近づくと誘導しなくなる。そこで、慌らずひきつけてから動けば確実にかわせるのだ。この性質を利用すれば、正面からあまり動かず撃ち込むことができる。弾が出た瞬間にどんなに動いてもムダなことを肝に銘じておこう。

その後、壊れると赤い破片をばらまくミラーゼが4機出現する。破片にも当たり判定があるので、きちっと撃ち切ること。

続いて、大型の隕石とレーザー砲台の組み合わせが3組出現する。これはレーザーをよけて前に行こうとするとはまるから、隕石ごと砲台を破壊してしまおう。すべて正面から隕石を壊していけばそれほど怖くない。

隕石地帯が終わると、画面の上部を後ろからサイクリンがやってくる。ここは、最後の1機が赤のパワーアップを持っているので、逃がさず少々無理をしても撃っておくこと。ウェーブが一段落しようとあとで戻いてくる。

☆宇宙洞窟内部

内部の浮遊物、ラワガスは下降中にダメージを受け付けない。連続してダメージを与えるより、断続的に与えたほうが壊しやすい。しかし、最初のうちはあまりとられずに、上下に大きく動いてウェーブで敵を一掃していこう。

すると、中盤の編隊、メイトが出現する。ここは、画面の上部に全滅が隠されているので、すぐ出して取るのが安全だ。正面から撃っていると押され気味になる。

その後は跳びはねる砲台、ノウコや機雷マヤリークが出現するが、逃がさず撃っていくのがかえって安全だ。

宇宙洞窟の最後は、押され気味になるが上部に1UPが潜んでいる。ここは見逃しがちだが、必ず忘れずに取っておくこと!

洞窟を抜けたら、ボスはもうまもなくだ。下からザコの編隊が弾を撃ってくるが、粘れば消滅してくれる。

ZONE D ボス
コードネーム：オウギベン

最初は4発ずつの大きな弾と、10個ずつの小さな弾を出してくる。どちらの弾も、真ん中に隙間があるのでその間に入ろう。そして真正面からバリバリ撃ちこむ。

すると、ベンテンウオはゆっくり近づいてくる。こうなったらモードが変わった証拠。ベンテンウオはヒレを広げて10方向にレーザーを出してくる。

最初は左の画面端に来てレーザーを出すから、ベンテンウオの真下に入ってかわす。

基本的に、10方向レーザーはベンテンウオの真上か真下に入れば死角になっていて、当たらない。

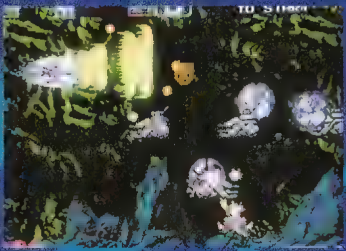
さて接近してきたあと、戻っていく時に撃つと再び10方向レーザーが来る。このときは、前に早めに行けば安全だが、ベンテンウオの真正面のレーザーの死角に入ってもよい。こっちのほうが撃ちこめる。ここまではくらう攻撃はないはず。

次にベンテンウオが小爆発を起こし、後ろにくるっと向いたら注意しよう。最後の攻撃モードが来る。

この攻撃は、青く短いレーザーを前から出しながら、10方向レーザーを出してくるというもの。この攻撃は実にかわし辛いので、ボンバーを一発使ってしまってもよい。そうでなければ、写真の位置の死角に急いで入ろう。もうボスの体力はないので、2回くらいの攻撃で倒すことができる。

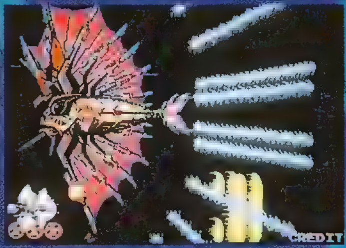

誘導弾はこのぐらいまでひきつけ、それからかわす。


隕石を正面から壊せば、レーザー砲台も怖くない。


全滅を知っているといないとでは大違い。全滅に頼れ!


後方から出現するサイクリンが赤のパワーUPを持っている。


ここに1UPが！Dゾーンは見逃しやすいので注意。


正面にボスが寄ってきたら、上下10方向レーザーをかわす。


このように下部に隠れれば、ちょうどいいようにレーザーの死角に入る。

ZONE E
衛星コントラリィー コロニー

RED 4 GREEN 5 BLUE 3 VIOLET 0

前にも述べたが、このゾーンはミサイルできてもらいたい。それは、ボスのエルレトリックファンのためだ。また、これ以降にもミサイルだと速攻で倒せるボスがいるぞ。道中はちょっとつらいがあえてミサイルで進むとしよう。

いきなり、道中のつらさが最初に出てくるEゾーン。でも、そんなつらさも中ボスのカブトウオを仲間にすれば大丈夫だ。

Cゾーンでも悩まされたヒトデもカブトウオをもっています。これはイチコロだ。ミサイルではどうしても押されてしまう隕石地帯でもカブトウオは役に立つぞ。

カブトウオの性質はY軸合わせ。そのことを利用して、自機を一番下に移動させる。カブトウオが下まで移動してきたら、素早くボールの真上に移動してボムで撃ち込む。

うまくいけば、1度でボールを外すことができるはずだ。ボールの撃ち込みがあまかった場合は、再びボスを下に誘導するところからやり直そう。



まず、下に誘導しておこう。



ボムでまとわりついてダメージを与えるのだ。

● 小惑星帯

初めはDゾーンと同じく隕石ラッシュ。ミサイルなら押されると思うが、カブトウオを仲間にしていればさほど問題はないだろう。

最後に出てくるネオガメロイが引っ張ってくるイルースの編隊は、撃ち方がまずいと必ずダメージを受けやすい。しっかりネオガメロイの正面に入って破壊すればイルースもまとめて始末できるぞ。

● 宇宙洞窟内部

宇宙洞窟ではおなじみのラワカスがメイン。

ラワカスはユニットを連射せずにタイミング良くボタンを押せば楽に破壊できる。

宇宙洞窟に入ってすぐに、リモナーが青のアイテムを2個出す。このリモナーをあまり画面下で分裂させると1個が画面外へ逃げてしまう。消えたらもったいないので慎重に撃ち込もう。

この先の地面に1UPがあるのですぐ分かりやすい場所にあると思う。



[illegible]入ってきっちり全滅させよう。



1UPはココだ。



隕石を[illegible]もドカン。

ZONE E BOSS

イソギンチャクの攻撃は、主に4パターン。そのそれぞれについて解説していこう。

1、自機を狙ってくる弾

これは、ボスが一番初めにする攻撃。大きくかわすとすぐに追いつめられてしまうので、チョンチョンと小刻みに動いてかわそう。



このあたりで待って地下の手前にゆっくり動こう。

2、吸い込み

これは、自機を吸い込むだけ。吸引力は小さいので、レバーで自機を制御しつつボスに撃ち込もう。

3、雨降らし弾

これが非常に困る攻撃。ボスが口を上に向けたらこの攻撃がくる合図だ。上から降ってくる弾の位置はランダムで毎回変わる。したがって、早めに弾の間の広い所に移動してよけるという無責任な攻略しかない。

4、体あたり

これも問題なし。左下が安地なのでおとなしく入ろう。

1の弾はボスの触手が出してくるので、触手を壊してしまえば弱いホーミング弾しか撃たなくなる。

レーザーなどで中途半端な撃ち込みをすると、緑の弾をばらまくモードとなる。この時は、[illegible]ように雨降らし攻撃を防止するには、はずれ[illegible]所の足ワを取ろう。そうすれば雨降らし攻撃をしなくなるのだ。

赤いアメーバは、自機の弾で破壊することはできない。しかし、この赤いアメーバは、自機で蹴散らすことができる。この攻撃がきたら、恐がらずに自機で赤アメーバを掃除してやろう。



口を上に向けたらGO！

ZONE F

衛星コントラリィー 衛星上

RED 3　GREEN 6　BLUE 2　VIOLET 1

前のラッシュは連射が重要。気を抜いて連射しているとすぐに隕石に押されてしまうぞ。

隕石ラッシュの最後に赤のパワーアップが2個出る。ウェーブをしっかりパワーアップしたいので、必ず2個回収しておこう。

この後、すぐにレーザー砲台がレーザーを撃つ。赤のパワーアップを取ったら画面の一番下でこのレーザー砲台の出現を待とう。知らないと必ずひっかかるので覚えておこう。


上に地形があるので他のスポットより中間にしにくい。

ちなみにレーザー砲台がついている隕石は、レーザー砲台を狙いがちだがそれは間違いだ。土台の隕石を壊してしまえば砲台ごと吹っ飛んでしまう。狙いは土台の隕石だ。


後ろから出てくるペンギン隊がボンバーアイテムを出す。

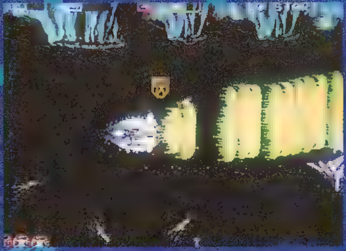
このゾーンは、ちょうど中ボスのカブトウオが出現すると同時に画面上に地形が見えてくる。

この地形がけっこう邪魔。しかも、Fゾーンに入った時点ではボムがまだまだ貧弱。地形にはりついている砲台はさっさと破壊してしまうか、画面一番前で砲台の攻撃をやりすごしてしまおう。

目当てのショットがウェーブならば気にせずにカブトウオを破壊しよう。得点を狙うため中間にする場合は、Eゾーンを読み直そう。

この地形の途中で後ろからラベンが出てくるとするぞ。ここは、ツインボムをうまく使って全滅させよう。ここも地形に注意して、全


地形の最後にひっそりとある1UP。


全滅アイテムをしっかり出していれば問題ナシ。

全滅アイテムを取ればさらに楽に進めるぞ。

1UPは、地形の一番最後にある。少し取りづらいところにあるが貴重な1UPは必ず取っておきたい。

ザコラッシュがあるが、ここも画面中央ぐらいをキープして押されないように連射しよう。

ZONE F ボス

コードネーム：オウギベンテンウオ

基本的な攻撃パターンは、Dゾーンのボスと同じだ。4WAYの大きな弾か、10WAYの小さな弾で攻撃してくる。

これにまざって、3WAYのレーザーを撃ち返すカラーボール攻撃もあるぞ。

4WAY、10WAYの攻撃は真正面に死角があるので真ん中に入って撃ち込もう。この3種類の攻撃はどれも弾のスピードが遅いのでよけやすいはずだ。


真ん中でよけるのが基本。

次の形態はDゾーンと異なる。ヒレから撃つレーザーがホーミングになっている。

1回目のレーザー攻撃は必ず左側。ボスがフラフラよってきたら左下に入ってよけよう。ここにはレーザーがこないためだ。

今度は、またボスがフラフラ移動して右側へ。この時、ボスを後ろから撃ち込みつつ右上のレーザーの安地に入ろう。

ボスがフラフラ右に移動する時にがんばって撃ち込めば爆発のショックでボスを画面外へ出すことも可能だ。

こうすることができれば、ホーミングレーザーをよけなくてもいいので楽だ。


このボスもまずは左下の安地に入ろう。


ホーミングレーザーはヘタに動かずに止まっていれば意外と当たらない。

謎に包まれていた新システムが今明らかになる!



AMショーでついに我らの前に姿を現した真・サムライスピリッツ。今回は、ショーに行けなかった人のために、システム面で判明した新事実を解説していこう。

　担当：KAL

※記事内容はすべてAMショーバージョンに基づいています。

新システムを分析だ

「真・サムライスピリッツ」では、これまでにあったシステムに加え、新たにいくつかの新システムが取り入れられている。

これまでにあったもの、基本のレバー操作やボタン関係、前方、後方ダッシュについては従来どおりだ。

それでは、新たに判明した新システムの解説に入ろう。

■前方転がり

レバーを前斜め下へ2回入力すると、その場から前方へ1回転して停止する。

〝立ちガードできない攻撃〟いわゆる足払いや特定キャラのしゃがみ斬りなど、足元への攻撃以外、飛び道具を含めすべての攻撃を回避しつつ移動できる。ただし投げ技はくらってしまう。

遠くから飛び道具を抜けつつ接近するのに役立つが、接近戦で無理に使おうとするとあっさり転ばされたり投げられるので、使いこなすには慣れが必要だ。

■後方転がり

後ろ斜め下(しゃがみガード方向)へレバーを2回入力する。

効果は前方転がりと同じ。

とっさに出せるようになれば、いい対空回避技になりそうだ。

■退き込みダッシュ

バックダッシュ中にレバーを前へ入れ続けると、バックダッシュした直後に前方ダッシュになる。

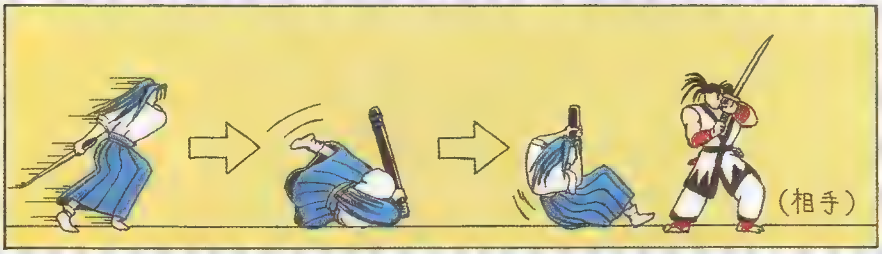
じっとしているのが嫌いな、動き回り派のプレイヤーは好んで使いそうだが、今のところ効果的な使い道は不明。

■踏み込み前転

前方ダッシュ中にレバーを前斜め下へ入力する。これは、ダッシュ中ならいつでも斜め下へ入れれば転がる、ということで、ダッシュ中に斜め下へ2回入力するわけではない。

はっきりいって、斜め下へ2回入力するよりも、ダッシュ直後に斜め下へレバーを入れるほうがやりやすいので、前方転がりするならこちらの入力法でいこう。

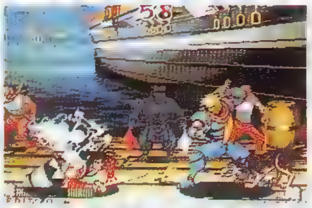
飛び道具、上段へのリーチのある攻撃がメインのキャラ(シャルロット、狂死郎など)と闘う際には重宝するかも。



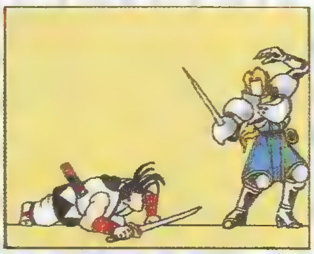
■伏せ動作

レバーを真下へ2回入力すると、その場で伏せ、移動しない〝転がり〟となる。

レバーを入れ続けていると、一定時間伏せ続け、その後立ち上がる。この状態からのガードなどはもちろんOK。



その場でしゃがみ込み、足払い系の攻撃以外は喰らわなくなる。



■挑発

相手と離れてA・Cで「挑



これは十兵衛の挑発。離れてボタンを押すのだ。

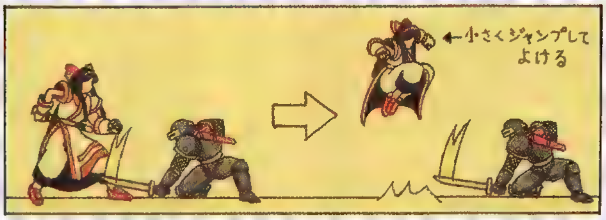


挑発は途中でキャンセル可能。調子にのっても平気!?

発①」、B・Dで「挑発②」。
相手と離れて、といっても、ズームUPしている状態で可能なくらいの間合いで大丈夫だ。
挑発による効果は特になし。

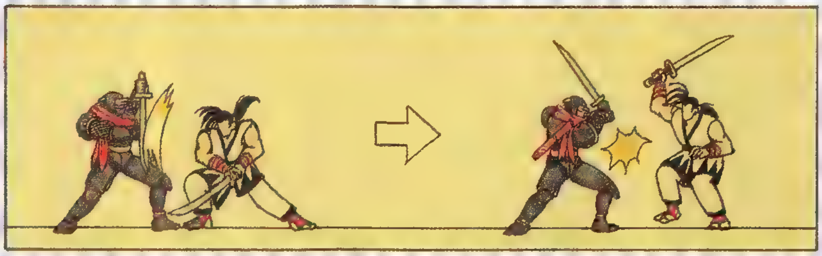
■下段避け動作

前回の紹介では、下段避けを行うには2通りの方法があるとお伝えしたが、最新のバージョンではボタンによる操作しか確認できなかった。
その操作方法とは、BC同時押し。すると後方へピョンと小さなジャンプをし、足元への攻撃を回避することができる。ただし無敵でもなんでもないので、タイミングをはずすと痛いめに。扱いが難しいテクニックだ。



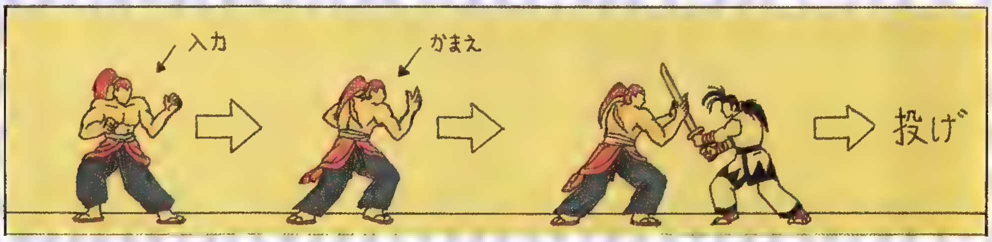
■受け返し動作

相手の立ち攻撃がヒットする直前にガードすると、相手の攻撃を弾き返し、その瞬間画面がフラッシュする。
攻撃側は一瞬だけ武器を振り上げたポーズで硬直し、その間すかさずボタンを押すことで防御側は反撃が可能だ。
前回は弾き返しつつ反撃、と紹介したが、どうやら選択の幅が広がるように変更されたようだ。
ただし狙ってできるものではなく、見慣れないと何が起こったのかわからなくなる。



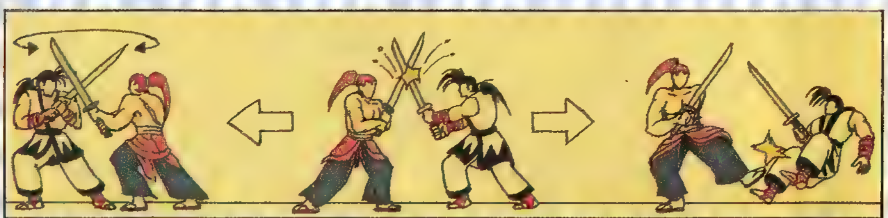
■真剣白刃取り

"真"での真剣白刃取りは、素手の状態でコマンドを入力することで実行される。コマンドはレバーのみで、←↙↓↘→と入力（キャラが右向きのとき）。
キャラはいったん構えるので、見た目も効果もギースの当て身投げだと思ってもらえれば理解しやすいかと思う。



■鍔ぜり合い

攻撃同士がぶつかるか、ダッシュ同士でぶつかると鍔ぜり合いになる。鍔ぜり合いの最中はA・Bボタンを連打し、レバーを前に入れておこう。するとせり勝っていれば前進し、負けていれば押されるので目やすになるのだ。
また、「相手を蹴倒す」「位置を入れ換える」が加わり、鍔ぜり合い後の結果は3通りに。どれが出るかはランダムだ。



カウンターダメージは大だ!?

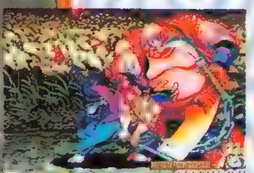
「真・サムライスピリッツ」では、技の出始め、スキなどに攻撃をくらうと絶大なダメージとなる"カウンター"が設定されている。
普段は"痛い"で済んでいるような技も、必殺技やジャンプ時のカウンターでくらうと一撃で気絶、残体力によっては死亡ということもありうる。
ますます「一撃必殺」「真剣勝負」の緊張感が強まっているといえる。

噂の武器破壊技ってなんだ!?

サムライシリーズ最大の特徴である怒ゲージ。このゲージがMAXになると、攻撃力が一気に増加する。しかし、真・サムライスピリッツの怒ゲージにはもう1つ意味があるのだ。それは、ゲージがMAXのときにのみ使用できる「武器破壊必殺技」というあまりにも派手な技の存在。


必殺技の前後に強攻撃などを喰らうと一発で気絶ってことも…。

この技は各キャラに1つずつ備わっており、武器に耐久値が設定されていない真・サムライスピリッツでは、この技を相手にヒットさせないと武器が壊れるということはないのだ。
ちなみに、武器破壊必殺技は、ガードされた場合は体力を削るだけで、武器を壊すことはできない。またゲージがついている間なら何回でも出せるぞ。それから破壊された武器は、一定時間後に新しいのを黒子が持ってきてくれる。次のラウンドにはしっかり直っているのも前作と同じだ。
この武器破壊必殺技、とにかく格好いいものばかりなので、ゲージが溜まったら出すしかない!という感じだ。


同じ強攻撃などでも、普通に当てた場合は高威力なだけ。

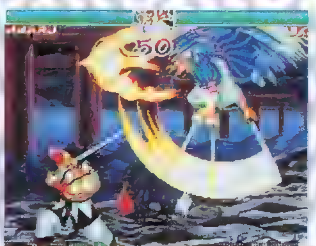
デモがパワーUP!

各種デモ画面も改良が加えられている。
特に良くなったと思えるのは、対戦で勝ったときの勝ち抜き人数表示画面。デカデカと「お見事！○人抜き！」と表示されるので、実に気分がいい。これでまた勝ち抜きがいが出てきたぞ。


キャラセレクトも気合入ってるけど、他の演出もベリグー。

CPU戦は?

残念なことに、CPU戦についてはまだ詳細は分かっていない。だが、CPUの相手が12人分だったり、怪しい面もあるようだ。
はたして今度のラストボスはどんなヤツなのか?などといった気になる情報を早く届けられるよう、こちらも精いっぱい努力するぞ。


「怒りゲージ」に関係なく出せる秘奥義とは…!?

今、復讐の時来たり！

牙神幻十郎
きばがみ げんじゅうろう

覇王丸、和狆に恨みのある幻十郎。この恨みを晴らすまでは誰にも屈することは許されない。

担当：松っちゃん

鋭い動きで敵を斬れ

覇王丸と同門であった幻十郎。移動スピードなどは、覇王丸と大差はない。大斬りの強さも並じゃない。

大きく前に乗り出し、振りかぶって斬る姿は豪快そのもの。アクションが大きい分、スキも大きいのが欠点か。もちろん、相手に与えるダメージも相当なものだ。

と、ここまではまったく覇王丸と同じ。しかし、幻十郎は覇王丸にはない三連殺という必殺技を持っている。

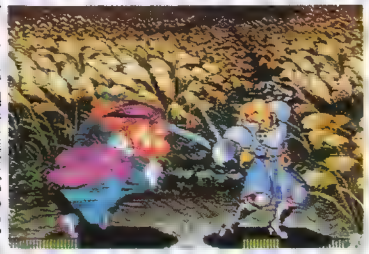
三連殺は、猪、鹿、蝶の3札の花札を斬りつつ前進する必殺技だ。どうやら、幻十郎の必殺技は花札に関係があるようだ。

三連殺で斬り込んでいく時のスピードはかなり速く、なかなか見切れるものではない。しかし、いざガードされれば反撃を受けることは必至だ。

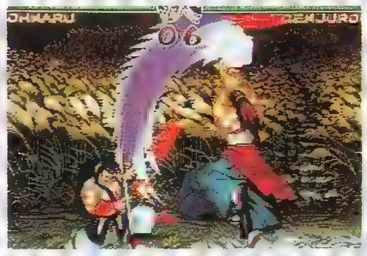
ところが、この三連殺は小、中、大で斬り込んでいく時の距離を変えることができる。このことを利用して、相手の近くで大の三連殺を入力して相手の裏に回る戦法がかなり使えるのだ。

基本的には、相手と近いときは小で出し、遠いときは大で出す。そして、例の裏回り攻撃をする場合は、相手との間合いが近いのに、あえて大で出して裏に回ろう。

三連殺は、幻十郎の攻めの幅を広げてくれる重要な技だ。しかし、今のところ三連殺のダメージは小さめに抑えられている。このあたりが、今後どうなるかで幻十郎の強さは変わってくるだろう。



ダッシュで相手を振さぶろう。



桐覇光翼刃は、スキが大きいので使いどころが難しいのだ。

対空技…

幻十郎は、見た目は派手な対空技「桐覇 光翼陣」を持っている。

が、弱い。すごーく早めに出せば対空として使えるが、引きつけて出すと全然ダメ。技が出ているにもかかわらず、あっさりつぶされてしまう。

倒された時に起き上がり必殺技として使ってもダメ。これまたつぶされてしまう。

今のところは前方転がりや、三連殺を途中でやめてからなどの変則的な使い方が主になりそうだ。

さて、肝心の対空のほうだが、やはりサムライ特有の昇り大斬りがメインになるようだ。

ほかにも、相手の技によっては立ち小斬りなども使えるのでここら辺りはまだまだ研究が必要そうだ。

光翼刃は、連続技としてはかなり使える。怒ゲージがたまっている時に、大斬りで相手を気絶させて、大斬りキャンセル大光翼刃のたった3発で体力を奪ってしまったこともあった。



敵に大手を与えるな

今度は初登場の飛び道具について解説しよう。

覇王丸の剣が竜巻を起こすなら、幻十郎は花札といった感じで、花札を飛ばす必殺技。小、中、大で飛距離が変わる。

これも、サムライならではで飛び道具のスキがやたらとデカい。とてもじゃないけど相手の近くでは撃てない。

相手に当たってもダウン効果もないのでかなり使いづらいと思う。でも、ないよりはあったほうがいいが。

あまり乱用はせず、お互いに離れ合った時に使うぐらいにしておこう。





三連殺は、正面から猪、鹿、

とにかくしゃべる！

幻十郎の特徴の1つとしてやたらしゃべるというのが挙げられる。サムライスピリッツの十兵衛は完全に超えているぞ。

小足払いや大斬りはもちろん、バックダッシュ中もしゃべるしゃべる。勝ちゼリフや負けた時の断末魔などもかなり凝っているぞ。音声を誌面で伝えることができないのが残念だ。発売まで楽しみにしていよう。



相手から攻撃を受けるたびに叫ぶ。



蝶と斬り込んでいく必殺技だ。裏回りも狙っていけるぞ。

アお!アお!いくぞっ!

チャムチャム

遠距離、または密着戦を得意とするチャムチャム。兄と違って空中戦はちょっと苦手。

担当:KAL



ついにチャムチャムの生態が明らかになったぞ。
その容貌からはとてもタムタムのような動きはしないだろうと予想されていたが、若干影響は出ているようだ。やはり血はつながっていたのだ(本当か?)。

遠距離戦が得意だ!

ブーメランが武器というだけあって、遠距離戦を得意としている。とはいっても画面の両はじに離れるくらいの遠距離ではなくて、ズームUP、OUTするかしないかくらいの間合いがいい。
この相手から少し離れた間合いだと、ブーメランを投げる攻撃ができるので非常に闘いやすい。主に使うのはしゃがみ大斬り。ブーメランを足元めがけて投げつける攻撃で、相手は立ちガードできない。
次いで使えるのが立ち大斬り。これはリーチがあり、出るのが速い。この2つの技がぎりぎり届くくらいがチャムチャムの好む間合いだ。

近距離戦も得意だ!

遠距離戦を好むところは兄妹だなぁ、という感じがするが、チャムチャムは接近戦を苦手としない。兄との大きな違いだ。
接近戦(密着に近ければ近いほどいい)で役に立つ技は、しゃがみ小斬り、しゃがみ中斬り、中足払いだ。
とりあえずしゃがみ小斬り(近だと肘を、少しでも離れると爪を、それぞれ2回振る)をカツカツと当て、しゃがみ中斬り、中足払いとつなげていく。こうして離れたときは、すぐに大足払い(スライディング)を出すと状況的に決まりやすいのだ。
しゃがみ中斬り、中足払いを当てすぎて距離が開いてしまったら、前述の大斬り2種を使う。これが基本になりそう。



中間距離からスライディング等のかわりにダッシュ投げにいったり……。



小技は2回出すものが多い。主にしゃがみ攻撃を使うことになるだろう。

必殺技はどうすんの?

必殺技は扱いやすいものが揃っている。状況に合ったものを選んでいれば、絶対に効果大なのだ。



必殺技は、どれもコマンドが簡単なものばかり。初心者もOK。

ブーメラン投げ・横
ブーメランをおもいっきり前へ投げとばす。小→中→大と飛距離が伸びるが、大斬りより若干長い程度の小で出すのがいいと思う。中、大で出すと、相手を貫通していってしまい、その間の硬直が危険。特に大は画面の両はじに離れていても届くくらいだが、ブーメランがないと大斬り2種が使えなくなる。
この技は当たると相手を転ばすことができるが、さすがにしゃがみ大斬りなどよりはスキがある。したがって、少し離れた間合いで大斬り2種のかわりにときどき使う、という使用法になりそうだ。
また、実はブーメラン投げはもう一種類あり、同じブーメランを斜め上方向へ投げる、という効果を持っている。
斜め上へ投げるんだから、対空技として使うのかな?程度は思いつくが、詳しい事は不明。



ブーメラン投げ・上は不安なときに使える。先読み滞空にもなる。

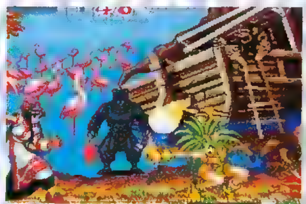
一応、前へ投げるのが攻撃用、斜め上へ投げるのが牽制用と考えるのが自然かな?

とびつき攻撃(仮称)
コマンド入力後、地上から相手に向かってジャンプよりも小さい軌道で跳びかかり、当たった場合、「このこのこの~」と数回引っ掻いて離れる、一種の移動コマンド投げ。ただしガードされると小さく跳びのいて着地し、回避されると地上に落ちてベチャッとつぶれる(その間無防備)。

パクパクシリーズ
これは技の名前ではなく、パクパクを使った必殺技数種の通称。
子分であり友達(?)でもあるパクパクは、何故か前作の勇者、タムタムの必殺技まがいのものを使うことができる。どれも見てすぐに「お、これは○○○だ」と分かるほどに似ているのだが、さすがに出るまでのモーションとか当たったときの効果。出したあとの硬直時間などは違うみたいだ。
では、現在公表できる範囲内で、パクパクシリーズについてかる~く触れておこう。
骸骨を投げるタムタムと同じ技は、モーションが長いが出したあとのスキがないため、両はじに離れているときはこれを出して追いかけていく、という戦法に使える。
パグナ・デオスもどきはすぐに出るが、硬直時間が長すぎて今のバージョンでは使い道がない。
話題のパクパク・ガブルは、出るまでがあまりに長いが、意表を突くのには役に立つ。おもしろいプレイを目指す人は、パクパクを使いこなす必要がありそうだぞ。
なお、パクパクの技はすべてヒットすると倒れるようになっている。



パクパク・ガブルは、ある程度おさるが上昇してしまえば……。



チャムチャムが攻撃を受けても炎は吐き出される。

空中戦に不安が…

なかなか扱いやすく、空中戦も特別弱くはないのだが、〝跳び込み技〟がちょと貧弱。
自ら進んでジャンプするのは気がすすまない、という感じだ。またジャンプの軌道がタムタムとほとんど同じなので、飛び道具や大斬りのスキなどに跳び込んでも間に合わない。このジャンプ性能が唯一の不安材料かナ……?



空中戦が弱いというわけじゃないんだけど、着地点を狙われやすいのが…。

巨大なる魑魅魍魎滅してくれよう

花諷院和狆

かふういんにこちん

お主の影に見える邪悪なる者の姿、ワシが取り除けてしんぜよう…。

担当：代打MOMO



覇王丸、幻十郎の剣の師であり、枯華院の住職でもある「花諷院和狆」。

見た目には小さくて、とても弱そうに見える僧侶だが、その実力は覇王丸の師匠だけあって、かなりのもの。

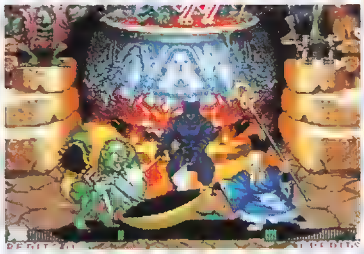
いったい、どのような技を使って侍たちと闘うのか？そのへんをお教えいたそう。

年寄りに闘いはきつかろう…

まずは、和狆の基本性能から説明していこう。移動速度だが、さすがにご老体のためか、かなり遅い。だが和狆にしてみれば、あまり必要ないのだ。その理由は闘い方にあるのだが、それは後に説明しよう。

次に通常技だが、見た目どおり、蹴り技はどれもリーチが短く使いづらいのだ。だが、斬り攻撃は武器が錫杖のためか、リーチの長い攻撃が多い。

中～大斬りの攻撃はどれもリーチがあり、かなり使いやすいぞ。



このように、斬り系の通常技ならば、リーチはあるのだ。

また、ジャンプ攻撃でも斬りは強く、とくにジャンプ大斬りは広い攻撃判定を持っていて簡単にめくり攻撃をすることが可能なのだ。

ワシの式神がお相手いたそう…

さて次は、気になる必殺技について、少し説明してみよう。

まずは2種類ある飛び道具「式神霊符・雷」と「式神霊符・炎」の特徴を見てみよう。

「式神霊符・雷」は、札に念を吹きこむと鳥の姿に変化し、相手に襲いかかる技だ。

この技は当たっても相手が倒れないのが難点だが、意外と使いやすい。それは、和狆の背より高い位置に出現することにより、対空技として使うことができるのだ。正確にいうと対空技というより、先読みして跳ぼうとする相手に引っかけることが多いのだ。

このような使い方をするなら、しゃがみ攻撃や炎で牽制しつつ、時々雷を出すと効果的だろう。

一方、炎だが、出るまでの隙が少ないので、雷よりも多く使うことになる必殺技になるだろう。

また出るまでが速いので、連続技としても使えそうだ。



札が雷鳥となり、敵を襲う。式神霊符・雷。

ワシの実力、これだけではないぞ…

和狆の必殺技は2つだけではなく、まだある。技名はまだ秘密だが、どんな技なのかを説明しよう。

一つは、和狆の武器である錫杖を使った必殺技だ。この技はコマンドを入れると錫杖が伸びて、攻撃となるのだ。

一見すると、ただの飛び道具だが、実はかなり特殊な技なのである。

なんと、錫杖が当たると相手を引きよせるのだ。しかし、引きよせてどうするのだろうか？それは、まだ秘密。



引きよせたところに、このような技を入れられるぞ。

もう一つの必殺技は、錫杖を地面に突き立てて、それを軸に回転しながら降りてくる、少し変わった技だ。

かなりトリッキーな動きをする技なのだが、ガードされると隙が大きいようなので、反撃は絶対だろう。

この2つの必殺技は、どちらも特殊なので、いろいろな使い方を考えられそうである。



お札をヒラリと取り出すと…

これが花諷院流の闘い方じゃ

しかし、飛び道具の宿命か、隙が以外と大きいのだ。キャンセル技などを使って、うまく相手を封じ込めないと辛くなるだろう。

ここまで読んで、なぜ和狆には移動スピードは必要ないかが分かってもらえると思う。そう、とにかく飛び道具が豊富にあるので、自分から動いて闘うことが少ないのである。

飛び道具で攻める、侍スピリッツでは珍しいキャラクター、それが「花諷院和狆」なのだ。



炎をまとい、実体化してゆく。



炎の式神となり、ガルフォードに体当たり！



これぞ、式神霊符・炎なり！立ちガードできないのだー

我、闘いこそ生業とせん!!

ナインハルト・ズィーガー

彼の職業は傭兵。そんな奴を使う限り、プレイヤーも必勝を心掛けるべく…。

担当：KKY・TOSHI

ズィーガーのパワーは、王虎やアースクェイクに決してひけをとらない。それでいてあの均整のとれたプロポーション、一見非常にバランスのとれたキャラのようだが、実際はどうだろうか。

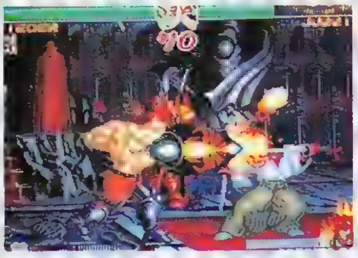
壁破りな通常技を見よ！

ズィーガーの大斬りは、当然あの特殊武器を装着した腕。この大斬りは出てる時間がかなり長いのだ。もちろんそれは隙のでかさへとつながるのだが、置いておけば対空になったり跳び込みに多用したりと、このゲームにしては珍しい使い方ができるぞ。接近しているとアッパーになるようで、かなり判定が強くなり頼もしい。

中斬りの見た目は大斬りとさして変化はなく、出てる時間や判定面で違いが見られる。

小斬りは素手での攻撃となり、こちらも比較的リーチがある。この技の嬉しい点は、あたり前だが武器破壊技を受けても、なんら支障がないことだ。

足技は他キャラと大差はなく、立ち大足が軽く跳ねるぐらいか。それにジャンプ攻撃にすると、ボディプレスになる、だが出てる時間はたいして長くないぞ。

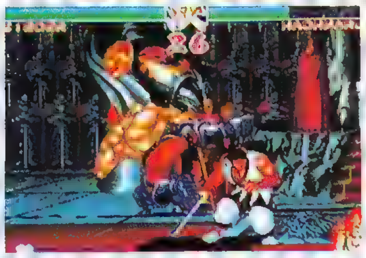


これが立ち大斬り。出てる時間がながくて頼もしい。

めくりを狙え！ 炎のボディプレス

出っぱなしのジャンプボディプレス。これに炎をまとった必殺技を、ズィーガーは持っている。コマンドを入力した瞬間にジャンプを開始するし、ダウン攻撃になる。

この技の使い方としてはどう考えても、めくりを狙うのが一番いいぞ。起き上がりや飛び道具の先読みに、間合いを考えながら出していくのが妥当だろう。でもガードされると、反撃されることが多い。

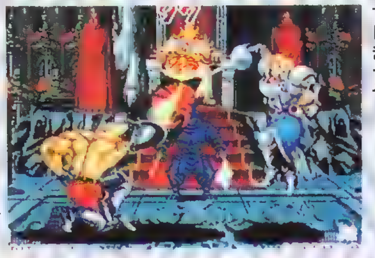


大足はジャンプ攻撃にすると、ボディプレスになるのだ。

段階で使い分け 炎よ燃え上がれ！

飛び道具と少し違い、ちょうどタンの衝波と同じようなものだ。炎の大きさが調整でき、それに比例して隙も大きくなってくる。

これを出す際はまったく連打しないか、完全な大きさまで素早く出しきるかの、どちらかにしたほうがいいだろう。中途半端はすぐに跳び込まれてしまうぞ。



このアッパーは対空になるぞ。

足をつかんで叩きつけろ！ コマンド投げ

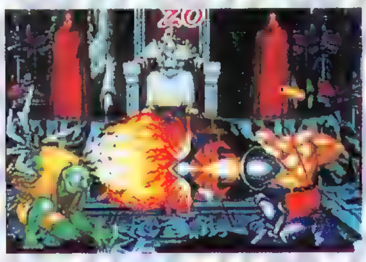
ズィーガーの特殊武器は手を型取っているのだから、殴ったり突いたりするだけではもったいない。

そう、つかむこともできるのだ。普通の投げではなく、コマンド投げ。上体を低くし腕を地面にこすりつけ、相手の足首を握り込むのだ。

相手が忘れたところに起き上がりに重ねたり、ギリギリつかめない間合いに置いておくと効果的だ。欠点は出てる時間が長いため、ガードさせても反撃されやすいこと。



この状態でも、それなりに使い道がある。



中途半端な状態は、あまり多用できない。

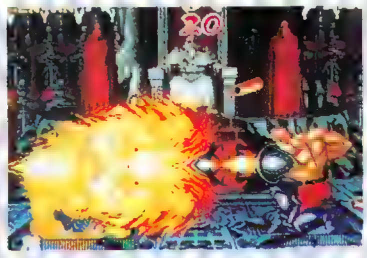
わずかな隙をつけ！ スライディング技

簡単に言うとスライディング、間合いに気をつけてやればそうそう反撃を受けないが、それほど当たりやすい技ではないので、相手のわずかな隙を突かなければならない。

姿勢はそれほど低くならないので、対空や飛び道具をすり抜けたりはできないようだが、移動距離は相当なものだ。

また、一度相手にヒットすると、その後も追い撃ちが可能、アッパー↓投げへと、ただのスライディングにはない、コマンドならではの特典に期待していいぞ（現段階では、確実にどういった技なのかは未知数）。

そんなわけで、このキャラの必殺技はわかってもらえただろうか、最後にもう一つ、ダッシュについても触れておくと、このキャラはあまり速くない。したがって前転や立ち大キックスライディング技などを上手に使って、ダッシュだけに頼らない接近法を考えていくといいだろう。

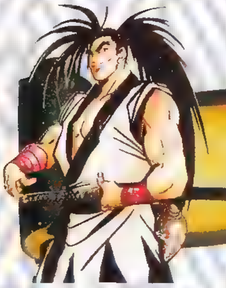


どうせ出すなら、この最高状態までもっていこう。



最高状態ならダウンする。結構オイシイ。





拾壱剣士・死闘の報酬



担当：KAL

覇王丸

サムライスピリッツの猛者たちを代表する当ゲームの顔、覇王丸。〝真〟では堂々と主人公を務める。

その覇王丸だが、新必殺技を3種、引っさげての登場となる。

その中で今回紹介できるのは、腰に吊るした酒瓶で相手を殴りつける「酒瓶攻撃」だ。トックリを武器にするあたり、さすが覇王丸だ。効果もそのまま。酒瓶で殴る近距離用必殺技。武器がなくても使えるという利点があるぞ。

橘右京

前作ではテクニカルキャラでありながら、その二択、三択攻撃が強烈で波紋を広げた居合斬りの達人。

「真・サムライスピリッツ」では新必殺技を2つ取得したが、残念ながら今回は紹介できないのだ。ただ、1つは高速移動攻撃技、もー1つはおちゃめなフェイント技、ということだけは言っておこう。

また従来の必殺技であるつばめ返しが、相手に当たると後方へはね返るような変更を受けたことも伝えておこう。



〝真〟では怪しげな秘剣も使う右京…。詳細を待つのだ!



武器が無くても使える必殺技が増え、少しは〝待ち〟に強くなった!?

服部半蔵

最強の忍者軍団、伊賀忍軍を束ねる闇の頭目。服部半蔵。

忍びであるがために派手な必殺技の追加といったような変更はされておらず、むしろ細かな部分のマイナーチェンジが多い。

現在はまだ調整段階なので、みんなの前に姿を現わしたときは、あっと驚くような変化を遂げているかもしれないぞ。

驚くような、といえば、モズ落としをさらにハデになってるぞ。

ガルフォード

ナコルルと人気を2分する正義のさわやかアメリカン忍者、ガルフォード。

〝真〟では技に磨きがかかり、前作の「ダイヤグラム最下位」の汚名を返上できそうだ。その理由の多くは必殺技のパワーUPによるところが大きい。プラズマブレード、パピィ関係の忍法などが、出るまでのスピード、硬直時のスキなど、あらゆる面で性能UPしているのだ。

また、パピィ忍法が追加されているのでファンは必見。

ナコルル

今やネオジオユーザーでなくとも1度は見たことがあるであろうというくらい有名人になったナコルル。彼女はいたるところに細かい修正を受けているぞ。まず、アンヌムツベのスキが大きくなったこと。かわりに相手キャラのすぐ裏に着地するレラムツベが主戦力になりそうだ。またマハハを使った技も若干スキが大きくなっているが、新技の衣装攻撃が武器なしでも使えたりするので心配はいらなそうだぞ。



連続技につなげやすくなったかわりにスキが大きくなった。



武器が無くても使えるのはいいんだけど、少し使い勝手が…。

柳生十兵衛

ひそかにファンを多数獲得していた柳生新陰流・改の使い手、柳生十兵衛。前作ではそのやかましさと渋さに魅かれた格闘ゲームファンによって確実に支持されていたが、今回も魅力はうすれていないぞ。ただ若干声がおとなしくなったか?

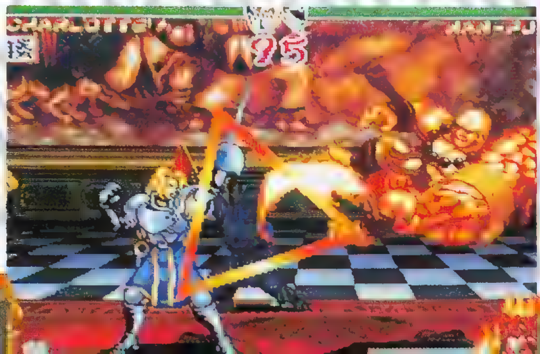
技のほうは、二ツ角羅刀の小が、相手に当たらなかった場合はすぐに止まるなど、扱いやすいよう改良されている。

新必殺技も追加されているが、これはどうなるかな…?

シャルロット

女性、男性両方のファンから多くの支持を受け、あのシャルロットがさらにパワーUPして帰ってきた!

通常技は、ジャンプ攻撃、地上攻撃共に前作どおり、またはそれ以上の鋭さをもち、パワーグラデーションは後方へ下がり、スプラッシュファーントは硬直時間が短くなっている。これに加えて新必殺技が飛び道具であるという、いたれりつくせりの状態だ。再びシャルの時代が来るのか…?



状況によっては対空にも使え、相手を燃やせる飛び道具だ。

千両狂死郎

歌舞伎役者でありながら、魔を断つ薙刀「世話女房」を手に魔物と闘い続けてきた千両狂死郎。

ほとんどのキャラが少なくとも1つくらい技の変更などを受けている中で、狂死郎だけはほぼ前作の感覚でプレイできるといっていい。ただ、猛威をふるっていた血煙曲輪だけは明らかに弱体化しており、下方向への攻撃判定が弱くなっているようだ。しかし本来の万能性はそのままなので、嘆く必要はなさそうだ。



必殺技名が豪快な王虎の新必殺技。

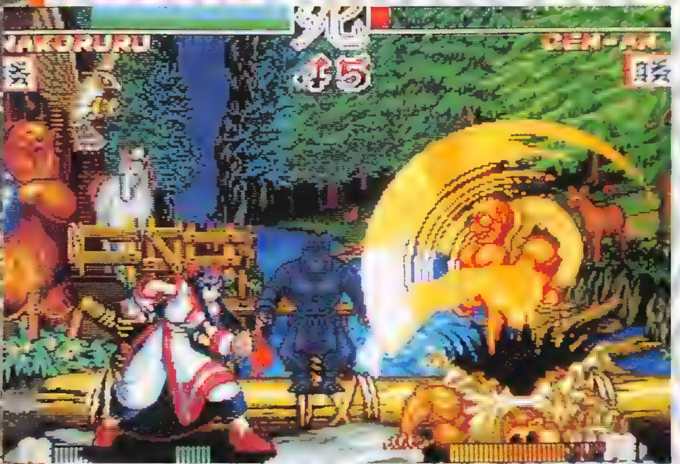
王虎

斬肉大包丁という以前の武器も凄かったが、今回はさらに大胆に、両手に柱を抱えて登場の王虎。そのため、「ぶった斬る」という表現がピッタリだった前回のイメージから、「叩きつぶす」という表現が合う技ばかりになっている。新必殺技「気功大撲殺」ですら、それら王虎のもつ「撲殺技」を語るには十分ではない。

また、小技、なかでも小キック関連の技がかなり強くなっているようだぞ。

不知火幻庵

走る姿と笑い声、カチャカチャという爪の音色がかわいかった幻庵は、その茶目っ気を「真・サムライスピリッツ」で爆発させている。



自分から意識的に脱皮もできるぞ。

まずは新必殺技の「脱皮」。最初の紹介で勝手に名付けたとおりの技だったのだが、使い方は現在不明。というより全く謎だ。脱皮したところで必ずそこから現われるのは分かっているのに…。使い方が難しそうな技だ。

他にも勝ちポーズが覇王丸のパロだったりするのだ。

アースクェイク

絶対投げられることのないという、対戦格闘ゲーム史上に残る特殊な設定が衝撃的だったアースクェイク。だがー〝真〟では何と、投げられてしまうようになったのだー

……これではアースクェイクではない……という感を拭いきれないが、その分新必殺技をいくつか修得しているようなので、期待するしか。



[illegible]!!千葉麗子

千葉麗子。最近の活躍ぶりは周知の事実。もはやゲームのイベントをやるのに彼女は欠かせないといえるほどのビッグ・アイドルだ。

その麗子ちゃんがAMショーにやってくるという情報をキャッチした編集部は、ショー会場にて麗子ちゃんと真サムライで対決すべく彼女のもとに挑戦状をタタきつけた。

そして当日、対戦にのぞむ編集部員はさわたり、ももやん、ぴぐ、MAN次郎、珈琲FREAKの5人。控え室での話題はもちろん誰が麗子ちゃんの相手をするか。ももやん「まぁ当然、先輩であるオレがやるということで」ぴぐ「いや、こんなときに先輩も後輩もありませんよ。これぱっかりは譲れねぇっす」MAN「オレのアースクェイクの尻でハメ倒す」珈琲「狂死郎いいっすよ。フエリシアも最高っすよ」さわたり「悪いけどリーダーのオレが相手するからよ」全員「……」



さわたりと麗子ちゃん。大将同志で話しもはずむ?

もちろんさわたりに逆らえるライターなど編集部にいようはずもない。みな一斉に体中の力が脱け落ち、その場に呆然と立ちつくすのみ。

一方、千葉麗子サムライ軍を構成するは勝ち抜き台で5人抜きを果たした強者たち。失意の色を隠せないゲーメスト軍に勝ち目はあるのか?

[illegible]見える

いざステージに上がってみると、あまりの人だかりに正直言って緊張しまくり。特にステージの目の前に陣取っている観客は巨大な望遠レンズを装備したカメラで一斉にオレ様を狙っている…と思ったら隣にいた麗子ちゃんを狙っていた。



千葉麗子軍の勇士たち。

そして千葉麗子サムライ軍とゲーメスト軍の紹介もひととおり終えたところで、いざ試合開始。

1~4試合目までの結果は

ぴぐ ○ー× 千葉麗子軍
MAN ×ー○ 〃
もも ○ー× 〃
珈琲 ○ー× 〃

の3勝1敗。どうやらショックからすでに立ち直っていたようだ。



ゲーメストが誇る攻略ライターの面々。緊張気味かな?

残る大将戦、さわたりVS千葉麗子ちゃんの対決だ。

いざ大将戦

さわたりは前作から愛用の服部半蔵、麗子ちゃんはもちろんナコルルをそれぞれ繰り出す。爆炎龍が、アンヌムツベが会場内に響きわたる。

大将戦にふさわしい壮絶な闘いの末、我らが大将さわたりは…敗れた。しかし通算では3勝2敗。ゲーメスト軍の辛勝だ。千葉麗子よ、再戦はいつでも受けて立つぞ。



麗子ちゃんが参加賞のポスター配布。

攻略戦線異状なし!(断言)

SUPER Muscle BOMBER®

スーパーマッスルボマー

通常技のみの連続技と、4キャラでCPU攻略。唯一の女キャラを探すのが君の使命だ!!(唐突)

先読み／ボマー塾　担当：マイネーム・イズ・江田島

君たちの周りにも出回って、既にやり込んで極めにかかっている人も大勢いると思う、S・マッスルボマー。

もちろんその中には対戦をやってる人もいるだろうが、このゲームの特徴にはもう気づいたかな？今回はそういった特徴の一つをピックアップして特集してみた。CPU攻略も、スティンガー、キマラ、シープ、アストロを使ってクリア法を説明していくぞ。

通常技がつながる日

このゲームの特徴はいろいろあり、その中の一つに通常技がよくつながることが挙げられる。そこでこの事実が意味することが理解できるだろうか。

つまり小パンチや小キックが一発入った時点で、体力が多いこのゲームで、それだけでとどまってはいけないのだ。小技を連打するだけもいけない。もちろんキャンセルして必殺技にもっていけるのが一番理想的である。

しかし今回はほとんど全キャラごとに特徴のある、通常技をよく知る意味も込めて、通常技のみで構成された連続技を紹介しよう。まぁ、これぐらいつながるんだぞ、ということを知っておいてくれ。

各キャラ別 通常技のみの連続技

一応ここから紹介する連続技には基準はない。理想としては小足払いから、最後に大足払いで締めるのが一番いいのだが、できるだけ多段なものを集めるようにしてみた。

それと跳び込みからじゃなく、起き上がりに重ねることを想定しているので、投げとの2択で使ってほしい。

ちなみに目押しじゃなくても、連打でつながるから簡単だよ。

アレクセイ・ザラゾフ

●小足払い×3→大足払い

とりあえずスタンダードな連続技だ。立ち小キックも上ガードできないので代用できそうだが、近距離だと連打が効かないぞ。遠距離ならできるが意味なし。

小足払いを減らして、大足払いの代わりにしゃがみ大パンチをキャンセルしてもいいぞ。

ラッキー・コルト

●立ち小キック×2→小足払い→大足払い

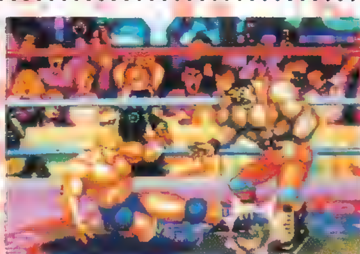
ザラゾフと違い、近距離立ち小キックの連打が効く。もちろん上ガード不可。立ち小キックを2発入れた後は、3発目を小足払いにしないと、大足払いがスカるぞ。小足払いを3発でもいいが、ザラゾフとの違いを示すために抜きだしてみた。



立ち小キックを2発入れ…。ここがザラゾフとの違い。



3発目を間合いが離れない、小足払いにする。



最後は大足払いで決める。やはりスタンダードだ。

ミステリアス・ブドー

●立ち小パンチ×3→小足払い×2→大足払い

なかなか多段なほう。立ち小パンチから入るのは、こちらのほうが間合いが開かないからだ。

ブドーを使っている人は知ってると思うが、このキャラの大足払いは倒れない。その分、大足払い→大足払いとつながるのはオイシイと見るか…。



立ち小パンチを3発入れてしまい…、



小足払い×2へとつなぐ。



そして大足払いだが、倒れないのが悲しい。

タイタン・ザ・グレート

●立ち小キック→大足払い

タイタンは通常技が、本当につながらない。一応立ち小キックは上ガードできないが、大足払いは転ばない。しかも立ち小キックは近距離だ。多弾だけを見るなら、しゃがみ小パンチ×2→小足払いのほうがいいかもしれない。マウンテンブレイクがあるから、まっいいか?

エル・スティンガー

●小足払い×3→大足払い

手数で攻めなければならないスティンガーにとって、他キャラと同じくらいしかつながらないのは痛い（大足払いも倒れない）。しかもブドーのように、大足払い→大足払いもつながらないのだ。

マイク"マッチョ"ハガー

●小足払い→しゃがみ小パンチ→大足払い

小技はリーチがあり、出るのも決して遅くないのに、なぜかつなぎにくいのがこのキャラだ。

原因としては小技を当てると、異様に間合いが広がる点にある（特に小足）。この3段でさえも、実戦では小パンチか小足払いを削らなければならないだろう。

シーブ・ザ・ロイヤル

●立ち小パンチ×2→小足払い×2

立ち小パンチは連打しすぎると、ショットガンスタップになってしまいやすいので注意。この連続技よりも、小足払い×2→しゃがみ大パンチのほうが簡単だ。

大足払いは出るのが遅いので、最後につなげることはできないぞ。立ち大キックは出るのが早いが、それは近距離での話。

"ミッシングQ"ゴメス

●小足払い→立ち小パンチ→大足払い

太い体の割に高い機動性をもつゴメスだが、結構通常技はつながらない。近距離立ち大パンチが2段になるので、小足払いからそれにつなげてもいいだろう。

ブラック・ウィドー

●立ち小パンチ×2→立ち大パンチ

スティンガー同様、パワーがないのにつながらない。大足払いも、極端に出るのが遅いのだ。一応この連続技の立ち大パンチは近距離技。しかし限りなく難しいことを、頭に入れておいてもらいたい。

ヴィクター・オルテガ

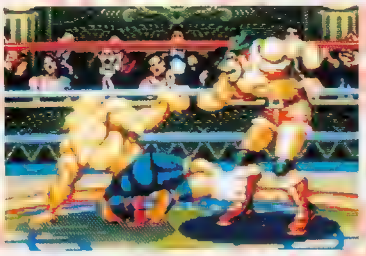
●立ち小パンチ×3→小足払い→大足払い

パワーキャラゆえに、通常技はそれほどつながらないと思ったが…さすがは帝王の貫録といったところか。立ち小パンチから入るのは、やはり間合いが離れないからだ。

この連続技はかなり実戦的で強力なので、いつでも狙っていこう。



ブドーと同様、立ち小パンチ×3から入るのだ。



すぐにしゃがんで小足払い。



リーチがあって出るのが早い大足払い。さすが帝王。

リップ・セイバー

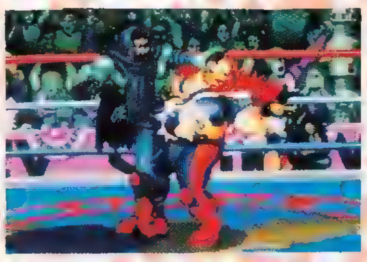
●立ち小パンチ×3→立ち大パンチ

最後の大パンチは2段なので、計5段となる。小足払いは間合いが開くのでダメ。大足払いはスライディングだから最後に締めることはできないぞ。

ザ・レイス

●立ち大キック

ご存じの通り、これだけで最高6段にまでなる。よって小技からつなげることはできない（できたらヒドイ）。数だけかとも思いきや、威力も見劣りしないものだ。しかもこれは遠距離技で、出るのもそれほど遅くないのがいい。



遠距離立ち大キックだけで最高6HIT。あまりにもオイシイ。

キマラ・ザ・バウンサー

●立ち小キック→立ち小パンチ×2→立ち大キック

あんな脂肪の塊のような体をしてるくせに、この通常技の使い勝手の良さ。立ち小キックは上ガードできず、おまけに立ち大キックで相手は転ぶのだ。一体どんな構造してんの?



この立ち小キックは下ガードできないし、出てるのもながい。



次に立ち小パンチ×2に移行させて…、



そして立ち大足。なぜか転ぶ。おいしいぞデブー

アストロ

●小足払い×2→しゃがみ大パンチ

しゃがみ大パンチは計3発入るので計5段。ボタンは3回しか押さないのにこの段数は実に魅力的だ。小足払いが入ったら即狙うべし。ちなみに近距離立ち大パンチ→遠距離立ち大パンチはつながるぞ。



小足払い×2が入ったら…。



しゃがみ大パンチを入れるだけ。さすが闇の帝王。お手軽ッス。

今回ここに紹介した通常技のみの連続技は、とりあえずつながるというだけだ。キャラによっては必殺技につなげたほうがいい。また実戦では間合いや状況、相手キャラに合わせて段数を減らしたほうがいいぞ。そのへんはアドリブをきかしてくれ。

ボタン連打命!!

シープ・ザ・ロイヤル

手はつかれるが、超簡単なひつじさん。
これを見れば君もチャンピオンさ。

担当：三下　魔庵

シープのCPU戦は、跳ばせて落とすといったものではなく、すべてゴリ押しで勝ててしまう。連付きの店、ボタン連打の得意な人はとにかくシープでやること。

パターン1 ジャンプ小キックからのマシンガンスタッブ

相手に小キックで跳びこんで、ガード、もしくは当たった次の瞬間に大パンチを連打する方法。

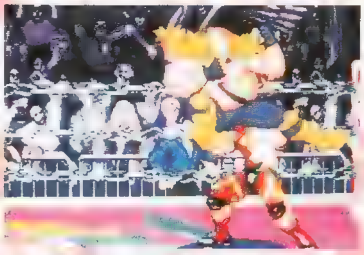
別に大パンチが難しければ小パンチでも良く、ほとんどの場合が連続でくらってくれる。

キャラは、ブドー、ウィドー、セイバー、ザラゾフ、レイス、アストロ、オルテガに有効だ。

最初のうちは、小キックを昇りで出そうが、相手にひきつけて出そうがOK。しかし後にいくにつれて、足がギリギリ当たるようにしなければいけない。この点は、さすがに体で覚えるしかないので、自分でキックのタイミングを知ろう。



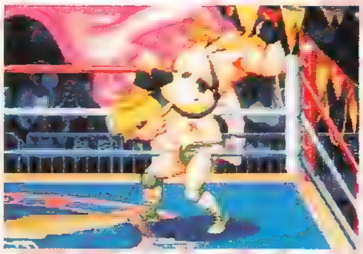
小足が決まれば連続技で高得点。



こんな感じです。

パターン2 ジャンプ大パンチからのマシンガンスタッブ

この戦法は小キックからの物よりも、多少間合いをつめてからジャンプするのが良い。うまくいけば、ジャンプ大パンチがめくりで入るため、かなりのダメージを相手にあたえることができるぞ。



めくりで入り、



オラララララ〜ッ（ボタン連打の気合。

今度は、コルト、ハガー、シープ、キマラ、タイタンに使える。

この中では、キマラがかなりの強敵。こいつには、できるだけ起き上がりに重ねるようにすること。相手との距離が離れたら、デスフェザーレインを打つのもいい。お互いに体が見えなくなったぐらいで、キマラが動かなくなってくれるぞ。もちろんデスフェザーレインを止めたら、もう一度攻めてくるので注意。



こいつは対空を使う、要注意だ。

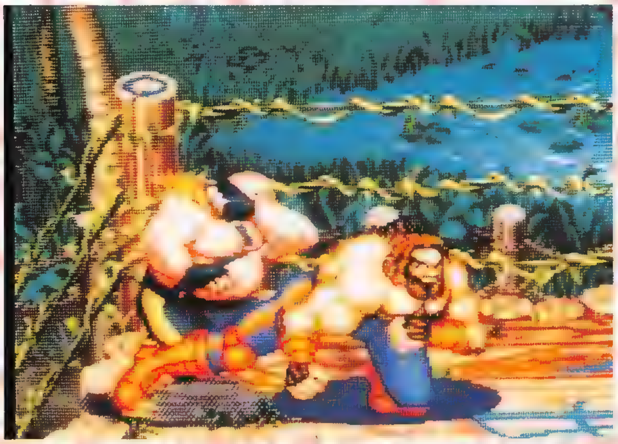
パターン3 待ちシープ

相手が跳びこんでくる、もしくはダッシュ攻撃してくるのを待ち、その技をガードした後にリバーサルでショットガンスタッブを出す。この時に、ボタンの連打に気合を入れないとリバーサルが出ないぞ。

キャラは、ゴメス、スティンガーにのみOK。

彼らは手数が多いのでこの戦法が重要になってくる。他のキャラよりも安定して勝てるぞ。しかし、歩き投げに注意しよう。そんな場合は、近よってきたらⓅ連打でバリアを張る。

ゴメスには、距離が離れたら、キマラと同じようにデスフェザーでの固めが使える。どうしても勝ちたい人は、距離が離れたらデスフェザーで（体力勝ちしている時）、時間切れまで持ってやろう。



この後パンチの雨あられ。



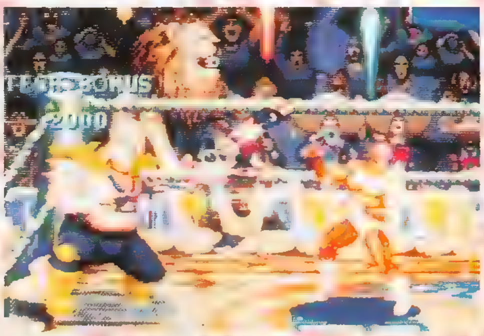
このぐらい距離を取る。

1ポイントレッスン

アストロ、オルテガ以外のキャラが怒っている時には、こちらから跳び込まず、パターン③の待ちをすると良い。なぜか相手が怒っていると、歩き投げをしてこなくなり（ほとんど）、スライディングやジャンプ攻撃をしてくるぞ。

アストロ、オルテガは投げに来てばっかりなので、とにかく、くらってでも跳び込みを続けていこう。以上のことを頭に置いていれば、シープの1コインクリアは楽々である。爪が割れるまでボタンをこすれ!!

おまけ・ボタンの連打が早くなればなるほど、ガード後のテクニカルボーナス2000



これを狙え。

0点が取りやすくなる。稼ぎをねらう人にもこいつはうれしいキャラになるハズ。

CPU攻略
ニヒルで渋いマスクマン
アストロ

小気味良い連続技からなる爽快感。そしてめくるめくコンボ地獄に、CPUを導いてやってくれ!

担当：筆頭・賭死

動きは速いが、プロレスゲームでは損するパワーのなさ。そしてジャンプはフワッとしているので、跳び込みがいまいち頼りない。と、こんな特徴を持つアストロのCPU戦の楽勝さは、全キャラ中上位に入るだろう。さらに他キャラでも代用できるパターンなので、このキャラでクリアすると多少得するかも?

基本パターン① 果敢なる跳び込み

ジャンプ小キックで跳び込みを繰り返し、その度に連続技を狙うというもの。一見乱雑だが、CPUはあまりガードしないので、これが良く効くのだ。一応連続技を挙げておくと…。

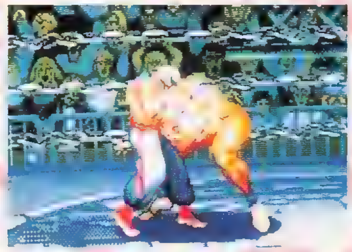
Ⓐ小足払い→しゃがみ大パンチ
リスクが少なくて、ピヨらせやすいのが魅力。威力は小さいが、ミスも少ないはずだ。

Ⓑ小足払い→小K^3
威力は高いし、ピヨりやすくもある。しゃがみ大パンチと違い、倒れてくれるのも嬉しい。だがガードされるとチョイヤバ。

Ⓒ小足払い→大S・ハリアー
倒れてくれるし、威力もそこそこ。K^3よりもガードされても反撃を受けづらい。ただしピヨらせにくい。

この3つの連続技は一応Ⓐを主戦と考え、少し余裕があればⒷを。かなり自信があるならⒸが一番いいだろう。

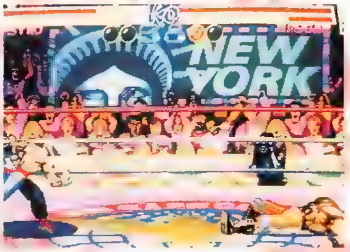

高くてもどんな状態でも構わずに、小キックでバンバン跳び込む。

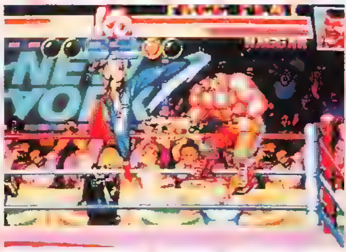

次に小足払いを入れて、この大パンチにつなぐのだ。最高5段まで入るぞ。

基本パターン② 起き上がりへのK^3

CPUの起き上がりにK^3を重ねるとよく当たってくれる。だがガードされることも多いので、少し工夫をしよう。

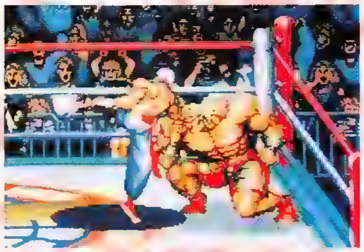
一度CPUを倒したらすぐさま後ろ向きにダッシュし、再びCPUに向かってダッシュ。K^3の当たる間合いに入ったら出す。HITすると確信したら大のほうが望ましい。


一度下がり、再びダッシュで近づき…


間合いに入ったらK^3。大ならなおグー。

基本パターン③ ソバット→S・ハリアー

ソバット（ダッシュ立ち小キック）をガードさせ、すぐにS・ハリアーを出すのだ。CPUは何かしようとして、かなりの確率でくらってくれるというもの。


このソバット（ダッシュ立ち小キック）をガードさせ、すかさずS・ハリアー。

ここまで3つのパターンを紹介したが、①は安定して全CPUに通用する。②は不安定だが、一応全CPUに通用するぞ。③は結構限られるのだ。次からはそういった点を踏まえて、各キャラ別に説明しよう。

各キャラ別対応策

VS ザラソフ
後半に出てくるとかなり手強い。パターン③にかなりの確率でハマるぞ。①を使う場合は、近間から跳び込むこと。

VS コルト
ザラソフと同じようなアルゴリズム。同様の注意点を守るべし。

VS ブドー
鬼斬、旋風脚を対空として使ってくることが多い。しかしよっぽど引きつけられない限り、負けないはずだ。パターン①で押そう。

VS タイタン
空中戦では向こうに分はあるが、地上では圧倒的有利。①、②どちらでもいいぞ。

VS スティンガー
跳び込みを当てるのが難しいキャラ。待っていればメテオザザンクロスか、スパイラルムーンがくるので、その隙を転ばせよう。K^3が入りにくいので、②はやめておこう。

VS ハガー
かなり強い部類に入る。①だけで押すのは少々ツライが、②にほぼ完璧にハマってくれるぞ。

VS シーフ
ナックルガストに対して、垂直ジャンプ小キックから入りパターン①に持っていこう。

VS ゴメス
起き上がりにS・ハリアーを出すだけで、勝手にくらってくれる。ダッシュからのほうがより確率高くなるぞ。

VS ウィドー
パターン①が無難だろう。ライジングカッターだけ注意。

VS オルテガ
パターン③を完璧に実行すれば、パーフェクトもたやすい。①、②でも一応可能だ。オーラファイアをよく連発するので、その隙もつこう。

VS セイバー
フラッシュナッツで跳び込みを制されたら、そのモードが終わるのを待とう。2、3発続けるぞ。

VS レイス
①でいいが、バーニングデッドで落としてくる。この技を潰すにはめくりぎみに跳ぶか、大キックに替えるかどちらかだ。

VS キマラ
立ち大パンチが強力。しかしガードは緩いので、①を繰り返せばいい。

VS アストロ
前半はダッシュからのタイガーファングか、スライディングを連発してくるぞ。ガード後、K^3を入れてやろう。


アストロは待っていると、T・ファングやスライディングを連発するぞ（前半）。投げを絡めてきたら、パターン①か③に持ち込むといい。

地獄の業火「ヘルバーナー」で焼き尽くせ!

キマラ・ザ・バウンサー

全キャラ中クリアが一番楽だと思われるキマラ。タイタン以外はバーナーパターンで楽勝。

担当：特攻隊長・慈笑怒

受け身は必修科目必ずマスターしよう

このゲーム、一人目や二人目くらいまでは、プロレスゲームらしくガシッとつかんで投げるだけでもけっこう勝てるのだが、先に進むにつれなかなか大技をかけることができなくなってくる。

しかも、後半に出てくるヤツらは、せっかくつかんでも瞬時にしてふりほどいてしまうし、つかもうとして近づくと、逆につかまれて投げられてしまうことが多い。この辺までくると、相手のつかみに反応してふりほどくことはほとんど無理なので、つかまれたら受け身に集中して、少しでもダメージを軽減させるようにしよう。

これは、つかみ必殺技の威力が大きいゲームなだけに、重要なポイントだ。いちいちまともにダメージを受けているようではまだまだ甘いぞ。



受け身がとれればそれだけクリアが近くなるものだ。

バーナーパターンでクリアをめざせ!

そこで、キマラのCPU戦は、相手をヘルバーナーで燃やし、起き上がろうとしている相手を再び燃やすというパターンになる。このバーナーのおかげでほかのキャラよりも比較的楽にクリアすることができるのだ。

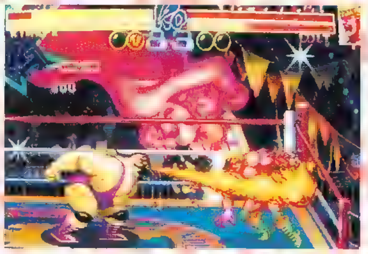
バーナーの利点は、

①射程距離が長いので、相手に近づかなくてすむ。(強でだした場合)

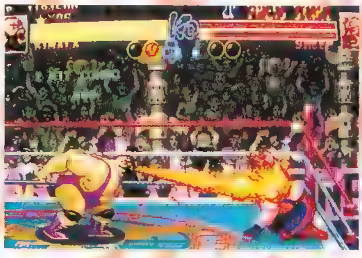
②炎が出ている時間が長いので、起き上がりに重ねやすい。

③当たると燃えて倒れるので、次のバーナーを吹く時間がかせげる。

という点で、特に②は一瞬無敵になったくらいでは炎を抜けてくることはできないので非常にうれしい特徴だ。


無敵技で抜けようったってそうはいかないぜ!

キマラの理想のパターンは、スタートと同時に相手を燃やし、起き上がろうとしている相手にバーナーを重ね、再び燃やすというもの。リングの端で起き上がった相手にバーナーをうまく重ねて燃やしまくろう。バーナーは、硬直時間中にレバー操作しておいて、後はボタンを連打しているだけでもOK。ボタンの受け付け時間がけっこう長いので先行入力が効くみたいだ。


相手との距離は足元を見て調整するといいだろう。

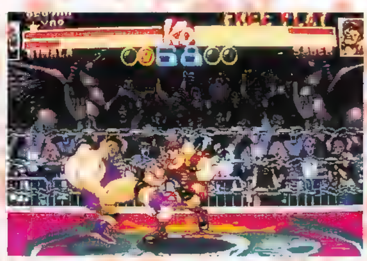
相手との距離は、例外もあるがほとんどのキャラは炎の先端が重なるような位置でOKだ。相手のキャラクターによって、それぞれリングが決まっているので、足元のグラフィックを目安にすると距離をはかりやすいぞ。

パターンが崩れたらどうする?

非常に頼りになるバーナーだが、炎を吹くための予備動作が少し遅いという欠点がある。そのため、この一瞬に反応して跳び込まれてパターンが崩れるということも少なくない。

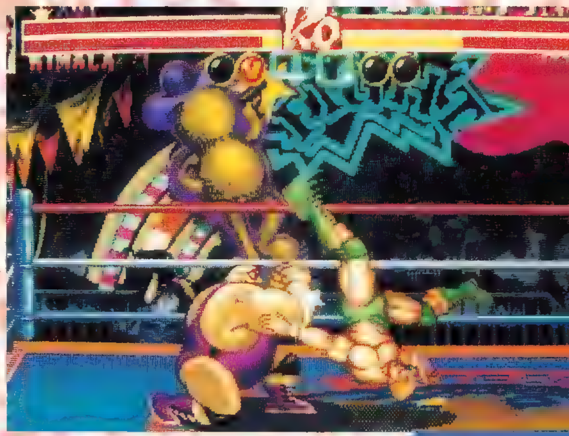
跳び込まれて攻撃をくらった場合は、「小パンチ連打から大キック」の連続技で相手を転ばせてバーナーパターンにもっていこう。跳び込みから連続技にくることは少ないので、ほとんどこれで大丈夫だ。

小パンチがガードされたりして間合いがひらいてしまった場合は、ジャンプ攻撃から足払いにつなげたりしてとにかく転ばせてバーナーパターンにもっていくことを考えていこう。


パターンが崩れても、とりあえず転ばせることを考えよう。

少々強引だが、相手の跳び込みに対して相打ち覚悟で小パンチを出して、相手の着地にバーナーを吹くという手もある。これでも、相手をリングの端に追いつめる手段としては役にたつものなので覚えておいて損はない。もし、小パンチが一方的に勝てたらキャンセルバーナーを吹こう。

くらい小パンチ連打が入らないほど低い打点でのジャンプ攻撃や、スキの少ない突進系の技などを出された場合は、ガードして反撃のチャンスをうかがおう。コルトのレッグクラッカーやセイバーのTNTバスターなど、スキの大きい技をガードしたら反撃のチャンスだ。


スキの大きい技は決して見逃すな!

タイタンは跳ばせて落とす

あと、気をつけてほしいのが「タイタン」戦だ。こいつは、ほとんどバーナーを跳び越えてくるので、なかなかパターンにはまってくれない。

というわけで、タイタンはバーナーに頼らず小パンチでジャンプを誘って落としたほうが無難だろう。このときの対空技は、しゃがみ大パンチがいい。もし、エレファントボムがきても、きちんと早めにしゃがみ大パンチを出していれば一方的に勝つことができるぞ。


異様に無敵時間の長いマウンテンブレイクでバーナーを平気で抜けてくる。


しゃがみ大パンチできっちり落とそう。

段位認定機能の一角が今明かされる!



新システム"段位認定機能"画面写真と内容を公開するとともに、AMショーバージョンでの変化を徹底報告するぞ!

担当：酔拳に酔いすぎの雪風

バーチャファイター2は見た目が大幅に変わっただけでなく、システム面でも色々なものが追加された。

今回のバーチャファイター2ページではその中の"段位認定"システムについて紹介しよう!

君の腕前を試す段位認定システムとは?

段位認定システムとは君の対CPU戦での腕前を示すものである。位は級位が6級から1級、段位が初段から8段まであり、合計14段階で君の腕前を示してくれる。

基準となるものは大きく分けると次の3つになる。

①ステージクリア数
②クリアタイム（総合）
③技の多彩さ

まず、①のステージクリアが基本となっていて、1面をクリアするたびに1ランクアップしていく形をとっている。①～③の中で最も重要視されている。②のクリアタイムはいかに素早く勝ち抜いてきたかを見る。早ければ早いほど高得点を得られる。最後に③の技の多彩さだが、各キャラのそれぞれの技にある種の点がつけられており、技を決めることによってこの点数が上がるようになっている。

CPUは全11戦あるのでクリアをしていくだけでも基本的には5段まで昇段することが可能なわけだ。これ以上の位を求めるのであれば②、③で点数を稼がなくてはならない。だが、この段位認定システムはこの条件だけを満たしていても、あることをしなければ決して段位に上がることはできないのだ。たとえ10ステージクリアしても1級のままということもある。

規定技を決めろ!目指せ!初段!

実は、それぞれのキャラに固有の規定技というのがあって、これらを各ステージの各セットごとに必ず1回は決めなくてはならない。今回はその規定技については説明できないが、とりあえず基本技ではないということはたしかだ。例えば、カゲだったらトレードマークの弧延落かもしれないし、また各キャラとも新技かもしれない。いずれにしても、体操のように必ず決められた技を当てなくてはならないとは初段への道はかなり厳しいものになるだろう。

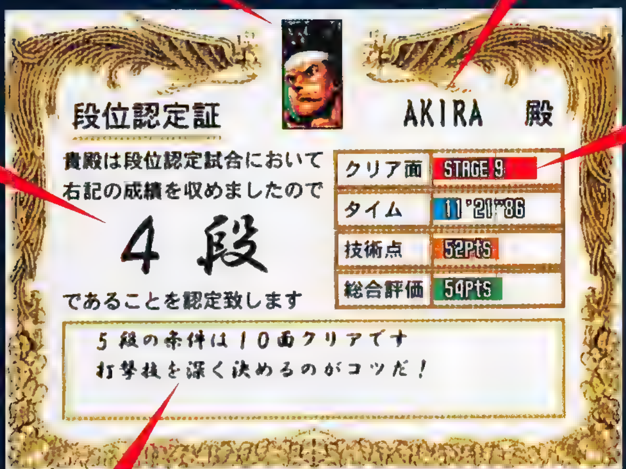
もちろん従来のタイムアタックによるスコアもちゃんと存在するのでご心配なく。

ちなみに通常はノーマルゲームの状態になっているのでディップスイッチの変更により段位認定モードになる。このほか、通常ゲーム上で「P、K、Gボタンを押しながらスタートを押す」という方法で段位認定練習モードに入り、CPUを練習できる。

級位脱出を目指せ!

以上が段位認定システムの説明である。ちなみにこれはAMショーで可動していたので私、雪風が段位を認定してもらったところ、カゲ丸が2級、瞬帝が1級をもらった。まだまだ修行不足という感じだ。

とにかく発売されたらますはみんな初段を目指してがんばろうぜ!



日々進化を遂げるVF2のキャラたち!

各キャラのAMショー版変化を語る!

ロケテストからAMショーバージョンもかなり違う。その進化を語る(完成版はまだ先よ!)。

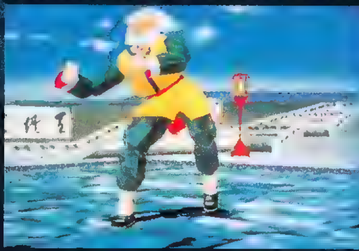
いよいよ発売日が近くなり、完成に近づきつつあるバーチャファイター2。今回はAMショーバージョンと現在のバージョンでの各キャラの―との変更点を、気がついた限りで見ていきたいと思う（開発者からは教えてもらってないっすよ）。

テクスチャーが変更!手のグラフィックが変化!!

今回、掲載してある写真はすべてAMショーバージョンに近いものである。よく見てもらえるとわかるが、まだ手が前回の写真とまったく違う。AMショーバージョンでは各キャラごとに異なったグラフィックになっている。

構えの型や投げたりする際にちゃんと手が相手の手などをつかんでいる型となって、とてもリアルになっているぞー!

それと細かい所では服装のテクスチャーマッピングも少し変えて、シワや影がよりはっきりと見えるようになったり、靴などもきちんとしたものになっていた。



手の形に注目。完成版はもっとリアルになる。

背景の演出も大変化!

また、見逃しがちな背景の演出にも凝っていた。川を下りながらいかだの上で闘うステージについては前回説明済みだと思うが、新しく山の中の寺で闘うステージなども追加されていた。その他、時折イナヅマが落ちたりしているステージもあり、闘いをより一層盛り上げてくれそうだ。



これが噂のイカダステージ。時折橋の下をくぐる。

新システム"返し技"とはっ?

さて、バーチャファイター2において最も変化したものといえばこの返し技と呼ばれる種類の技があることだ。AMショーで見た限り、リオンが相手のパンチを側面へ避けて蹴りを入れていた。"返し技"とは相手の技を受け流す、または避け、受け止めてから投げたり、突き、蹴りなどを入れる技。1でいうところのパイの当て身投げもその部類に入る。どうやらほとんどのキャラが体得しているらしい。闘い方もかなりこれで変化しそうだ。

各キャラの変化と新技はどのくらいっ?

前回は予想という形だったので今回はAMショーバージョンでの技とキャラの変化について一部教えちゃおう。

●結城 晶（八極拳）

まず、ロケテストでは可動しなかった顔が動くようになっていた。服装も一見変わってないようだが、テクスチャーを少し変えてさらに質感が出ていた。技についてはなんとⓅⓅⓅがなくなり、ⓅⓅのみになっていた。そのほか、←Ⓟの倒身搜腿がなくなり、待望のⓅ+Ⓖで投げ技を行うようになっていた。投げは倒身搜腿+槍火炮×2となかなか荒々しいものだった。そのほか、返し技としてだろうか、八極拳でも有名な外門頂肘と思わしき技や"神槍・李書文"が晩年編み出したといわれる大纏崩捶の絶技も使っていた。

アキラは1よりもはるかに強く、そしてより八極門の拳士らしい技を体得してきたようだ。

●パイ・チェン（燕青拳）

さて、当て身屋パイちゃんことパイは蹴り系と連続技がかなり変化した。前作で中段攻撃のなさからかなりの苦戦を強いられたからか、中段攻撃から入る連続技はラウの斜下掌に似た技をも体得していた。写真の技はもう見飽きたかもしれないが、実は中段と上段に判定をもっている技で、あまり隙がないので連続で出しておいて突然燕旋蹴をやる上下に多彩な闘い方をしていた。これは余談だが、実は開発中のパイちゃんは夏服になっていてかなりかわいかったよ、本当。



このパイの変更技は意外に使えるかも!?

●ラウ・チェン（虎燕拳）

1よりも顔はかなり老けて



しまったものの、服の派手さでカバーしているみたいだった。技の変化はあまりなく、跳び込んで側頭部を蹴る技や斜下、斜上掌みたいな技で、今回は上から振り降ろす技をもっていた。もちろんこの技も連続技になる。そのほか、前作でつながった連続技は今回でも使えていた。

●ウルフ・ホークフィールド（プロレス）

前回の予想通り、やはり打撃系の技が増えていた。ネックカットキックやドロップキックなどの奇襲に使えそうな蹴り技や、バックナックル（裏拳）などもあった。ちなみにネックカットキックとは日本でいう延髄切りのことである。このほかにもプロレス界で有名な技を体得したようだ。プロレスファンは期待して待っていよう。



相変わらずのラリアット。ちょっと視点を変えてある。

●ジェフリー・マクワイルド（パンクラチオン）

本当に名前の通り豪快な技ばかりが増えていた。例えば突然相手の顔面に前蹴りをする技・ケンカキックがあった。あと起き上がりになんと頭突きをやっていたりした。これはいったい…けどかなり使えそうな技ばかりだった。



新技ケンカキックが炸裂！でもすげー隙がありそう。

●影丸（葉隠流柔術）

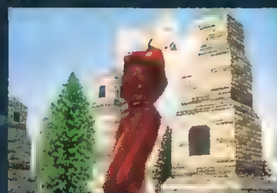
ロケテストでは存在した踵落としや空中で2回以上蹴る跳び蹴りが、コマンドが変更されているかは定かではないがAMショー版では見ることができなかった。その代わりといってはなんだが、手刀を縦横無尽に振り回してから蹴りを入れる連続技や、柔道の禁じ手（一部でね）であるカニばさみに似た技も出していた。そしてなによりも2P側の影丸の服装がものすごくカッコよかった。できれば服装にプレイヤーが選択できればなあ…と思った人は私だけではないはずだ。



影丸のトレードマークとなった踵落。今回も使える。

●サラ・ブライアント（截拳道）

見た感じはなにも変化していないようなサラ。技もちょっとした連続技が増えていたぐらい（調べが甘いだけだけど…）。一番変化したといえば声。なんと勝ちゼリフは英語になっているのだ。



この時に英語をしゃべる！オーワンダホー！

●ジャッキー・ブライアント（截拳道）

何が彼をそうさせたのかはわからないが、服装から髪型、顔つきまで変わってしまったジャッキー。技においても身を乗り出して繰り出すフックや上から叩き落とす形の別名ゲンコツパンチや、端からみるとだだをこねているようにみえる五連キック（別名だだっこキック）など異色の技ばかり…。もう誰も彼を止められないだろう。



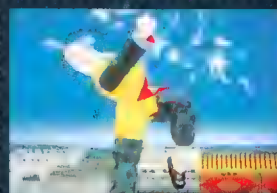
新技5連キック。写真ではわからないが意外と素早い。

旧キャラについてはこんなところ。次に新キャラ2人の技を見ていこう。

●舜帝（酔拳）

舜帝の変化について書いていこう。

まず、ロケテストよりも服装が変化し、なんと腰に酒を入れるひょうたんが付いたぞ。



武道場で一人排腕熊拳を決める舜帝。決まってるぜ！

●リオン・ラファール（螳螂拳）

リオンもさほど大きな変化はなかった。表情がついたりした以外は、靴がきれいになったことくらい。ロケテスト段階であった投げ技が変更され、なにやら相手に跳びついて突きを入れる技になっていた。



リオンの小ジャンプキックが舜帝に襲いかかる。避けられるか舜帝！

以上が各キャラのロケからAMショーでの変化を説明してみた。AMショーでもまだ80%ぐらいとのことなので、書いてきたものとはまた別のものになる可能性もある。それはそれでこちらも随時報告していくつもりだ。あ、あと実は全キャラ声が声優さんになったんだよ。どんな声かは秘密。みなさんのご想像におまかせします。

最後に次回予告を少し。次回はすごいぞ（マジで）！

じゃあ期待していてくれー！



遂に奴の素性が明らかになる

THE KING OF FIGHTERS '94

CPU共通パターン・ラスボス特集・ダッシュ技の謎など、こりゃまた目が離せませんね!!

いなりん

あの男の情報をお届けしよう

8チームすべてを倒したあとに出てくる、「R」と名のるこの大会の主催者。果たして彼は何者なのだろうか?

ルガール・バーンシュタイン

〈キング・オブ・ファイターズ〉今大会の主催者。国籍不明。

そして、その正体は武器・麻薬密売など、裏世界のブラックマーケットを支配する総元締めである。

彼の一番の愉しみは、自分と闘って敗れた最強の格闘家たちを銅像にしてコレクションすることであった。



あれ?挑戦的な空気が漂っていますねえ。

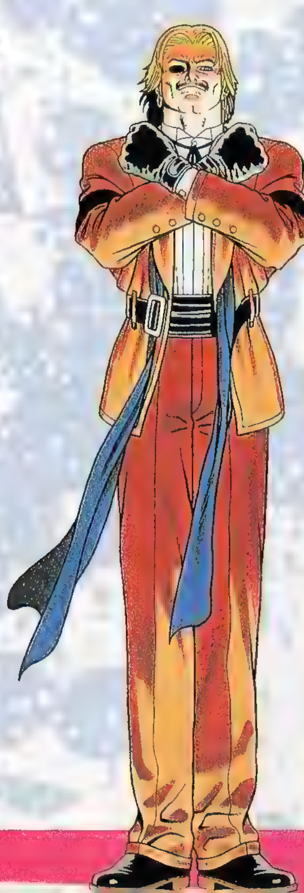
今回の〈キング・オブ・ファイターズ〉を開催した目的は、その優勝者を自らの手で倒し、新たなる銅像コレクションとするためである。

普段は上着を纏ったまま闘うが、彼が本気を見せた際は上着を脱ぎ捨て、バトルスタイルにチェンジして、闘いを繰り広げる。

このときのルガールは正に「鬼神」と呼ばれるにふさわしく、無敵の強さを誇るのである。

8年前、1人で100人のゲリラを壊滅させることができる、と言われたハイデルンの昔の傭兵部隊のエリート50人を1人でたたき潰し、さらにハイデルンの家族と片目を奪ったことで、ルガールの強さが推し測れるであろう。

また、彼には弟がいるのだが志の相違により、現在対立中である。



痛すぎる必殺技について

ダークバリア

体の前に気のバリアを作り出し、いかなる物からも自分を守る。麻宮アテナの使うサイコリフレクターと同じように、相手の飛び道具をはね返すことができる。

ルガールに対して近間で飛び道具を出すと、この技ではね返されて硬直中にくらってしまうことが多いので注意しよう。

ゴッドプレス

両手を広げながら相手に向かってダッシュ（ホバー）していき、技が当たると相手の首を目がけて腕を突き出して壁に叩きつけ、相手の首に衝撃の波動を送り込む。

ジェノサイドカッター

足を高速回転させて、足の周りに衝撃波を起こす。この技がかなり極悪で、むやみに跳び込んだり突進系の技を出してしまうとザックリ斬られて、体力をごっそり奪われてしまう。

また、この技を絡めたジャンプ大キック→小足払い→ジェノサイドカッターが強力で、これだけで体力の4分の3ぐらい奪われてしまう。



恐怖のジェノサイドカッター、これだけはくらっちゃダメ。

カイザーウェイブ

両手を広げて莫大な気を集めて、その手を前に振りかざして気を一気に放出する。

餓狼2・餓狼スペに登場した、ヴォルフガング・クラウザーの使っていた技である。

技が出るまでのモーションがかなり大きいので、近間で出されたときに素早く反応できれば、リーチのある技を当てることも可能である。

烈風拳

腕を振るい上げることによって、地面上に真空波を走らせる。SNK格闘物ではお馴染みの、ギース・ハワードの使っていた技である。

この技はカイザーウェイブと違ってほとんどスキがないので、この技に対して反撃しようとするのはかなりキツイ。



ギース、クラウザーと同じ技を使うこの男はいったい…。

それではルガール退治といきますか

まず小手調べ、第一段階

プロフィールのところにも書いてあったが、ルガールは普段は上着を着たまま闘う。ルガールから1本取らない限りは、ずうっとこの段階のままである。

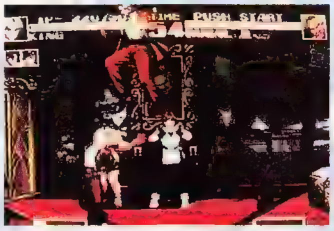
実はこの段階のルガールには、大きな弱点がある。**投げ技を持っていないのだ。**つまり攻撃避けを返すことができないのである。

これを利用した、全チームで有効なパターンを書いていこう。

まず小足払いでルガールの跳び込みを誘う。このとき小足払いは連打しないで、1回出したらルガールの反応を見て動きがなかったら再度小足払いを出すようにする。もし小足払いに反応して地上で技を出してきたら、素直にガードしよう。

跳び込んできてくれたときは、素早く反応してA＋Bで攻撃避けを出す。この攻撃避けの硬直が切れたと同時に、目の前にいる（はずの）ルガールを投げてしまう。


小足払いを出して跳び込んできたら…、


素早く反応して攻撃避けを出す。

さて、ルガールを投げるときなのだが、レバーを入れる方向で調整してなるべく画面の端に追い込むようにする。

ルガールを投げたあとにダッシュで近づいて、起き上がるときに密着して攻撃避けを出しておくと、ルガールは後ろに歩いていく。これも画面端に追い込んでいくことが目的である。

画面端に追い込むことができたら、ルガールの起き上がりに攻撃避けを出しておいて硬直が切れたと同時に投げる。このとき攻撃避けの最中からレバーを入れてボタン連打していてよい（百烈系の必殺技を持つキャラは注意）。

攻撃避けを出すタイミングは、ルガールが起き上がる寸前ぐらい、できるだけ遅く出したほうが、そのあとの投げが決まりやすい。


このタイミング、ルガールはしばしボーッとする。

このパターンはキャラによってはやりづらいときがある。不知火舞、チン・ゲンサイ、大門五郎、ヘビィ・D!、チャン・コーハン、チョイ・ボンゲ、このキャラたちは対ルガール戦で1人目には持ってこないほうがよい。他のキャラでサクッと倒してしまおう。

また、ある程度リードした場合は、しゃがんでガードしてタイムオーバーまで待っていてもよい。何発か削られるが、大きなダメージは受けない。

ここからが本番、真の姿第二段階

第一段階とは違って怒涛（どとう）の攻撃を仕掛けてきて、むやみに攻めても超反応で返されてしまう。とりあえず全キャラで可能な（多少やりやすさにキャラ差はあるが）パターンを書いていこう。

簡単に書いてしまうと、待ち対応型パターンである。まず間合いを広く取り、飛び道具を攻撃避けでかわしながら待ち、近づいてきてスキを見せたところに技を当てる。


間合いが近いときは投げが怖い、素直にガードしよう。

ルガールにダメージを与えることができる（可能性が高い）シチュエーションを具体的に書いていこう。

●近づいてきたところを投げる

歩いて近づいてきたところ、前ダッシュで近づいてきたところ、ゴッドプレスで近づいてきたところを投げる。

●前ダッシュに小技連打を当てる

ルガールはしゃがんでいると前ダッシュからつかみを狙ってくる。小足払いなどが連打できるキャラは、前ダッシュの着地点に当てる。キムや紅丸は最後に必殺技をつなげることができるのでお薦めである。


キムはここからでも飛燕斬がつながる。

●気力を溜めているところを投げる

ルガールは一度気力を溜め始めると、満タンになるまでこちらの動きに対する反応が鈍くなる。

気力0の状態から溜め始めたときなどは、前ダッシュから投げを狙おう。投げたあとは挑発を連打して気力を減らして、次の気力溜めを0から始めさせるようにしよう。

こちらが気力を溜めるとルガールも溜めることがある。一度転ばしたあと、起き上がるときに気力を溜めていよう。

●ジェノサイドカッターのスキを攻める

ルガールはたまに意味もなく小技を何発か空振りするときがある。そのあとに必ずジェノサイドカッターを空振りするので、このスキに技を入れる。足の速いキャラは投げを狙おう。

ルガールは跳び込んできたあとは足払いからジェノサイドカッターを出すことが多い。このすべてをガードしたあとに技を入れる。かなりのリーチが必要なので、できるキャラは限られてくる。


ジェノサイドカッターに当たらないとこまで近づいて…、


ポイッと投げてしまおう。

そんなことやらなくても…

実はブラジルチームのラルフとクラークのみ、もっと簡単なパターンがある。

まず投げなどでルガールを画面端で転ばせる。起き上がりに立ち大キックを重ねておき、ガードさせたらレバーを入れて大キックボタンを連打する。なんと投げることができるのである。あとはコレを繰り返しているだけでOK。

またイギリスチームの不知火舞にも楽勝パターンがある。実は小のムササビの舞でジェノサイドカッターを誘うことができるのである。ラウンドが始まったらすぐに小のムササビの舞を出す。そして着地してすぐ忍蜂を出せば、ジェノサイドカッターのスキに当たる。以後コレの繰り返し。


このあと投げることができる。

あらあら、CPUって単純
対CPU戦 ほぼ全キャラ共通パターン

CPUに対してかなり有効なパターンのみを集めてみた。ほとんどのキャラが簡単なパターンで勝つことができるぞ。

担当：◎　協力：チームキングオブ

攻略に入る前に注意しておくことがある。

小足連打できないキャラとジャンプC＋Dの弱いヘビィ・D！が使えないパターンがいくつかあることだ。ただし、チンのように小足払いの代わりにしゃがみ小パンチが使えるキャラもある。

これらのパターンが使えないキャラは、チーム別の攻略を参考にしてもらいたい。すべてのチームが、1度はCPU攻略をしているはずだ。

これ以外にも、先を読み進むとVS～が抜けているものがあると思う。これは、各キャラの共通パターンがないためだ。こういう相手にどう対処するかもチーム別攻略を見れば必ず載っているはずなので、そちらを見てもらいたい。

また、これらのパターンは中盤から終盤に出現した時用のもの。相手が1チーム目などのときは通用しないパターンもあることも了解してほしい。

VSイタリアチーム

VSテリー

ラウンド開始時、もしくはそれより広い間合いで大パンチを空振りする。

すると、テリーはパワーウェイブを撃ってくれるので跳び越してジャンプC＋D。



これぐらいの間合いで大パンチを出して、パワーウェイブを誘う。

VSアンディ

斬影拳か空破弾をガードして大足払い。空破弾は早めに攻撃避けでかわせば投げることもできるぞ。

VSヒガシ

端々に近い間合いで攻撃避けを何度もしているとスラッシュキックがくるので投げる。

歩いて近づかれた場合は、じっとしゃがみガード。すると、スラッシュキックかスライディングをやってくるのでガードしてから投げればいい。



とにかく避け続けていればいい。

VS中国チーム

VSケンスウ

龍連牙を待ってガード投げ。そして、少し離れた間合いでケンスウの起き上がりに合わせて垂直ジャンプ大キックを空振りする。

ケンスウは、龍顎砕を空振りするので投げにいこう。

誘った龍顎砕が自分に当たってしまう場合は、垂直ジャンプする間合いが近すぎるかジャンプするタイミングが遅いかのどちらか。

龍顎砕を出さないのは、大キックを出すのが早すぎたためだ。

VSチン

しゃがみ小パンチで飄箪撃を誘って跳び込み投げ。もちろん、連続技を入れてもいいぞ。

たまに回転的空突拳がくるが、その時はまた小パンチを出して飄箪撃を誘い直そう。



しゃがみ小パンチを出したらチンの動きを見ないでとにかく跳び込む。これならサギバのよっこらせがきても大丈夫。

VS日本チーム

VS京



チャンス。大足払いを出したぞ。跳び込め。

少し離れた間合いで大パンチを空振りする。そのときの京の反応は、闇払いか大足払いの2つ。

闇払いがきたときは、攻撃避けでかわして再び大パンチ。大足払いを出した時は次に必ず闇払いがくるので、跳び込みC＋D。

VS紅丸

小足払いを連打して跳ばせて落とす。紅丸が前に歩いてきたときは、大足払いを出すのでガードしよう。するとまた間合いが広がるので小足連打を再開だ。

ほかに、攻撃避けをずっとするパターンもある。紅丸の動きをよく見て、雷靭拳をした時のみ大足払いを入れよう。

VS五郎

画面端でバックジャンプC＋Dのみ。タイムオーバーになることが多いが確実にパーフェクトを取れるぞ。



よし、大足払いだ。

VSアメリカチーム

VSヘビィ・D！

小足払いを連打するだけ。

VSブライアン

こいつも小足払い連打。ただし、ジャンプ攻撃は対空技で返すか立ってガードして投げよう。

VS韓国チーム

VSキム

キムは投げにこないので、

じっとしゃがんで待つ。そのうちジャンプ攻撃か飛翔脚をしてくるので反撃しよう。

VSチャン
チャンの近くで攻撃避けをすると何かしら技を空振りする。そこに大足払いを入れるだけだ。たまに投げられるサギパあり。

VSチョイ
小足払い連打で飛翔空裂斬を誘って攻撃避けでかわして投げ。近づかれた場合、チョイは大キックなどを出すが小足払いをしっかり連打していればつぶすことができるぞ。


攻撃避けでよけたら、レバーを入れて大パンチを連打して投げよう。

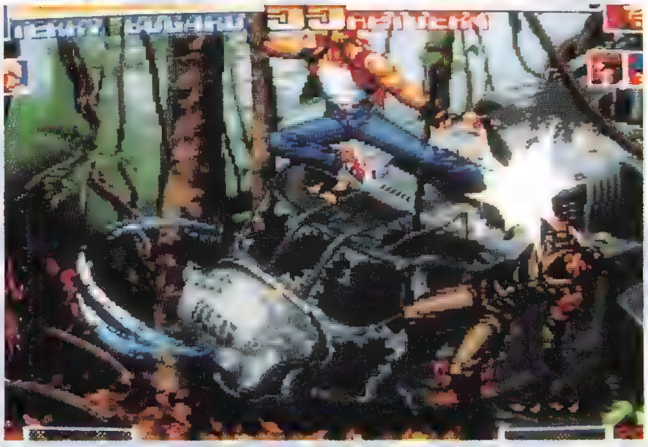
VSブラジルチーム

VSハイデルン
体力が満タンに近いときは、跳び込んできてくれるので対空技で落とそう。
一度転ばしたら、しゃがみ小パンチでクロスカッターを誘って跳び込みC+D。

VSラルフ
五郎と同じく画面端でバックジャンプC+D。ラルフは強力な対空技がないため、起き上がりにジャンプC+Dを重ねるとよく当たってくれる。

VSクラーク
一部のデカキャラ（チャン、五郎など）以外は小足払いを連打するだけ。
クラークがジャンプしてきても、そのまま小足払いを連打していればジャンプ攻撃はスカリ、こちらの小足連打が入る。


デカいキャラは跳び蹴りをもろにくらうぞ。


クロスカッターを跳び越して、C+Dだ。

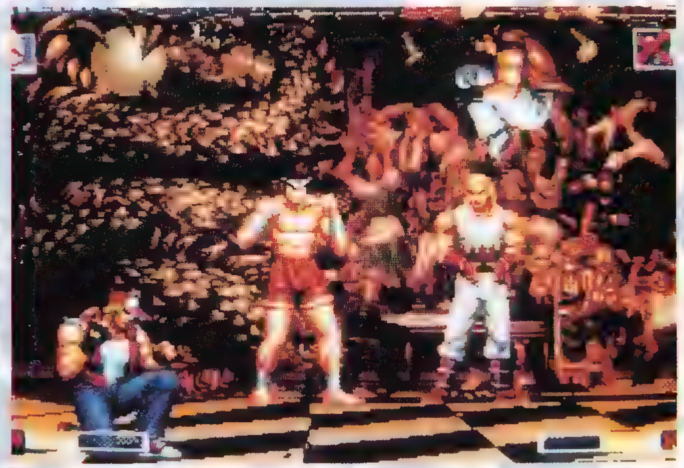
VSイギリスチーム

VSユリ
小足払いを連打すると、ユリは雷煌拳か虎皇拳を出す。どちらの反応でも跳び込んで、ジャンプC+Dだ。

VS舞
大パンチをガードさせると必殺忍蜂を出してくるので、ガードしてから投げ。このパターンは、キャラによって多少使う技や間合いを変えたほうがいい。

VSメキシコチーム

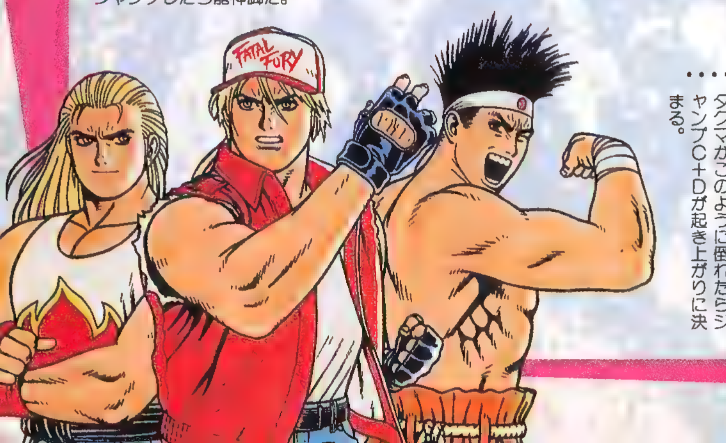
VSロバート
かなり離れた間合いで小足払いを連打すると、飛燕疾風脚か龍神脚を出してくるので攻撃避けでかわしたあと投げ。覇王翔吼拳を撃つ場合もあるが、これも攻撃避けでかわして再び小足払い連打。
ロバートが前に歩いてくるとやっかい。基本的な反応は同じなのだが、小足払いを連打していると飛燕疾風脚をもろに喰らうのでタイミングよくポンポン押してロバートの動きを見よう。

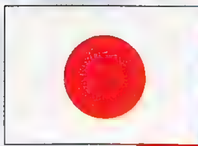

ジャンプしたら龍神脚だ。

VSタクマ
画面端まで下がってタクマが歩いてくるところを投げるのみ。
タクマを投げたとき、頭が画面中央のほうを向いている場合(投げの種類が変わる)は起き上がりにジャンプC+Dを重ねれば必ずヒットするぞ。


歩いてくるところを引きつけて投げる。


タクマがこのように倒れたらジャンプC+Dが起き上がりに決まる。





頼みの綱はやっぱり京サマ♡
京サマ(ほか2名)チーム

技の性能から考えるとバツグンに使える京サマ。
京サマひとりで24人倒すつもりで挑め!!

担当 SCチーム

日本チームのエース、我らが京サマは対空技もあり小足払いの連打もできるのでCPU戦を勝ち抜いていくための要とも言える。逆に言うと京サマが倒れた瞬間に突然ツラくなるので心して闘いに臨むようにしよう。

さて京サマの場合、なにかの技を誘って跳び込むときはジャンプC+Dで転ばすよりも、ジャンプ大キック→立ち大パンチ→百八式・闇払いの三段で気絶させたほうがよい。

紅丸は小足払いが当たればまず居合蹴りがつながるので、小足払いを連続で入れるパターンを使うときは最後に居合蹴りを決めよう。

ゴローちゃんは小足払いの連射がきかないので、しゃがみ小パンチで代用する。

ゴローちゃんはCPU戦では必殺技、通常技ともに使えないものばかりなので、言っちゃ悪いがお荷物である。ゴローちゃんで闘うときはなるべく気力をタメつつ闘って少ないチャンスで大ダメージを与えよう。

闘う順番だが、全チームに対し、京サマ→紅丸→ゴローちゃんの並びでいい。できれば京サマと紅丸だけでカタをつけよう。ゴローちゃんまで引きずり出されたら半分あきらめたほうがいいかも…。

チーム別攻略

●VS イタリアチーム

問題ない。共通パターン通りでOKだ。

●VS 中国チーム

VS アテナ

京サマなら端～端に離れて闇払い→鬼焼きで跳ばせて落とす。ほかのふたりはムリヤリ跳び込んで連続技を狙うか、しゃがんで待ってフェニックスアローを誘って反撃する。

●VS 日本チーム

VS 紅丸

京サマと紅丸は立ち大キック、ゴローちゃんは立ち大パンチを連打していれば勝てる。



紅丸の足払いに大キックが命中。

●VS アメリカチーム

VS ラッキー

しゃがんで待ってサイクロンブレイクを誘い、そのスキに反撃する。京サマならしゃがみ大パンチ→闇払い、紅丸なら小足連打→居合蹴り、ゴローちゃんは大足払いだ。

ラッキービジョンからの投げに注意しよう。

VS ブライアン、ヘビィ・D!

ゴローちゃんでこのふたりを相手にするときは、画面端でバックジャンプC+Dを使う。

●韓国チーム

VS キム

共通パターンでOK。飛翔脚を出された場合の対空は、京サマなら鬼焼きかしゃがみ大パンチ、ゴローちゃんもしゃがみ大パンチ。紅丸は対空がないのでガードする。京サマは飛翔脚ガード後に朧車で反撃できるぞ。

VS チャン

ゴローちゃんは空振りを誘い、地雷震でダメージを与える。京サマと紅丸は小足払い連打だけで勝てる。

VS チョイ



数少ない見せ場の地雷震。ダメージ少ないけど…。



飛翔脚をガードしたら大の朧車で反撃。

ゴローちゃんはしゃがみ小パンチで飛翔空裂斬を誘う。

●VS ブラジルチーム

VS クラーク

ゴローちゃんはしゃがみ小パンチ連打でよい。跳び込まれたときはガードする。

●VS イギリスチーム

VS 舞

京サマ、紅丸は立ち大キック、ゴローちゃんは立ち大パンチをガードさせる。ガードさせたら花蝶扇を撃ってくることも多いので跳び込んでもよい。

VS キング

京サマなら闇払い→鬼焼きもできるが、3人とも画面端でバックジャンプC+Dが無難。かなり強敵なので3人がかりで倒そう。



目の前で空振りするように出せば忍蜂で当たりに来てくれることも。

●VS メキシコチーム

VS ロバート

京サマの場合、龍神脚は鬼焼きで撃墜したほうが投げ返される心配がない。

ゴローちゃんならしゃがみガードの状態で龍牙や飛燕疾風脚を待って反撃する。

VS リョウ

京サマで端～端より少し近い間合いなら闇払い→鬼焼きが使える。不思議と京サマの大足払いはくらってくれることが多い。



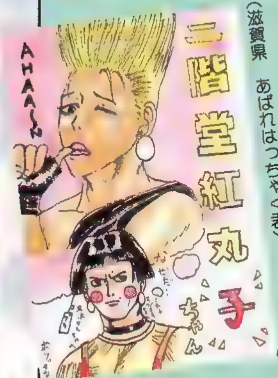
端～端だと鬼焼きが届かないので注意。

またしゃがみガード&攻撃避けでひたすら耐えて、大飛燕や跳び込みをガードして投げるのが3人共通のパターン。

紅丸の小部屋

◆号で非常に軽い気持ちで紅丸（呼び名募集中）と書いてしまったところ、意外にもアンケートハガキなどで反響があったのでビックリ。ベニーやボル〇レフなどホントに使ってそうなものから、アンタそりゃウソや、てなものまで結構楽しませてもらいました。

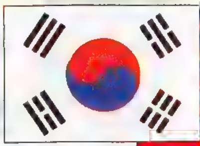
でも結局しっくりくるものがなく、原稿を書くうえで字数が多過ぎるのも困りものなので「紅丸」ということで落ち着いたというわけでした。



（滋賀県　あばれはっちゃく君）



（北海道　太田竜二君）



CPU戦でもやっぱりキムがメイン

韓国偽善者軍団

キムの飛翔脚だけでなんとなく先に進めるCPU戦。
せっかくいるんだら他の2人も使ってみようじゃないの。

担当：松っこちゃん

意外とゴリ押しで先に進んでクリアする人が多いが、CPUをきっちりパターンにはめて勝つのもなかなか楽しい。そんな楽しみを味わうためにこの攻略を贈ろう。

まずは、3人の基本パターンを見てみよう。

●キム・カッファン

基本的に使うパターンは主に2つ。ひたすら飛翔脚を出しまくるか、立ち大パンチで飛び道具を誘って飛翔脚を出すかのどちらかだ。

ほかにも、ジャンプ小キックで入ってしゃがみ小足を連打。小足が入ったなら飛燕斬につなぐというパターンもある。

さらにキムは、相手を画面端まで追いつめたときに飛翔脚でめくり攻撃を仕掛けることも可能だ。慣れれば、一部の相手を除いてほぼ全キャラに対して通用するぞ。このテクニックはぜひマスターしたいところ。



ジャンプ小キックで入って無理やり小足払いで相手の体力を削ることもできる。



これが、CPU戦に有効なめくり飛翔脚だ。

●チャン・コーハン

ジャンプC+Dだけでかなりいける。パーフェクト勝ちはすこしつらいが、少なくとも負けることはないはず。コツは少し早めにC+Dを出すことだけだ。

もし、体力が減ってしまったのならば乱舞を狙っていこう。キムの鳳凰脚に比べて、ガードされても反撃されることもない。ただし、直接反撃されることはあるけど。

さらに、1発入るとゲージの約半分のダメージを与える。体のどこに当たっても（相手がジャンプしていようが）吸い込めるのもいい。面倒臭がり屋には、チャンがお薦め。

●チョイ・ボンゲ

チョイは、ゴロゴロ転がる回転飛猿斬が使える。ゴロゴロ転がって飛びついたときにぎりぎり当たるぐらいの間合いでボタンを押そう。

ほとんどの相手は、ずっとガードするかくらってくれる。



ギリギリ届く間合いでガードさせるのがポイント。

さて、3人の順番だがキム、チャン、チョイの順がいい。安定してキムで3人抜きたいところ。

ちなみに、2人目と3人目のチャンとチョイは別に入れ替わっても構わない。使い慣れているほうを2番目にもってこよう。

チーム別攻略

VSイタリアチーム

基本パターンでOK。アンディの斬影拳をガードしたときは、小足払い大飛燕斬の連続技を入れよう。

VS中国チーム

VSアテナ

小足払いをギリギリアテナに当たらない間合いで連打するとサイコボールを撃ってくる。撃ったのを確認してから、飛翔脚を出しても間に合うぞ。



小足払いでサイコボールを誘おう。

VS日本チーム

VS京

1～3チーム目ぐらいに出てきたのなら、京が前に歩いてくるところに小足払い大飛燕斬が決まる。

後半に出てきたならば、基本パターン通りにいこう。

VSアメリカチーム

このチームだけには、チョイを1人目に持ってこよう。ラッキーには回転飛猿斬だけで勝てるからだ。もちろん、ラッキー以外には、キムが大活躍なのだが。

VSラッキー

チョイなら回転飛猿斬だけ。キムとチャンならジャンプC+Dが有効だ。

VSブライアン

チョイは、回転猿爪斬で攻撃避けを誘って投げるパターンが使える。

VS韓国チーム

キムなら、チャンとチョイに飛翔脚で攻撃避けを誘って投げるパターンが使えるぞ。かなり楽に勝てるはずだ。



飛翔脚を攻撃避けでかわされたら、レバーを入れてCボタン連打で投げだ。

VSブラジルチーム

基本パターン通りで問題なし。

VSイギリスチーム

VS舞

立ち大パンチで花蝶扇を誘って飛翔脚。舞の体力が多いときは、飛翔脚をガードさせることによってムササビの舞が誘えるぞ。

VSキング

キムの飛翔脚ラッシュが一番てっとり早い勝ち方。これ以外も、チャンのジャンプC+Dでも勝てる。

VSメキシコチーム

ロバート、タクマにはキムの小足払い大飛燕斬（これまた前半面のみ）がよく当たる。

ほかにも、立ち大パンチで虎煌拳を誘うこともできるぞ。



これがキムの基本。大パンチで飛び道具を誘う。

ハイデルンの隠された過去とは？
ブラジルチーム

ほとんど基本パターンでOKのブラジルチーム。違うところはハイデルンとクラークでカバー。

担当：KAL

軍人3人組の対CPUパターンは、ほとんどが基本パターンどうりでOK。「チームごとの解説を参照」となっている部分も、他のチームと重複する攻略パターンばかりだ。ルガールも楽なので、こりゃブラジルやるしかないね。

●ハイデルン

怒チームのリーダーであり、ラルフ・クラークの上官でもあるハイデルン。やはり彼はCPU戦でも主力となって活躍してくれる。

主にハイデルンが使用する技は、必殺技のムーンスラッシャー。小技を数回「ぽぽん」と出して相手のジャンプを誘い、この技で撃墜したり、逆に相手の攻撃をガードしたあとにすぐ出して反撃するなどの使用法がある。

またクロスカッター、ネックローリングも相手と状況によって使うことがあるが、絶対ではない。



相手が近づいてくるところ、またはジャンプ攻撃などに効果絶大のムーンスラッシャー。



クロスカッター・ネックローリングも結構使える。

●クラーク

CPU戦ではハイデルンに並んで活躍してくれるのがこのクラーク。

理由は、小足払いの連打が速いことと、各種通常技の出るまでのスピードが速いこと。

ハイデルンではできないパターンをクラークが、クラークができないパターンをハイデルンが、というふうにお互いをフォローし合う形で進めていくことになるぞ。

ちなみに、クラークのパターンはボタンを連打するものが多いので、連射に自信のない人は少しだけつらいかもしれない。

とはいえ誰でもできるレベルではあるのでご安心を。

●ラルフ

CPU戦ではクラークの補助的な役割をはたすラルフ。

小技の連打が効かない、技の出始めが遅い、といった理由からだが、「画面端でジャンプC+D」というパターンの時には活躍する。



このような画面端でのジャンプC+Dのときは、ラルフを。

メンバーの役割は以上のとうり。

「小技連打」パターンのときはクラークを選び、「何かを待って対空技（必殺技）で落とす」パターンのときはハイデルンを選んでいけば、順番に関しては大丈夫だろう。

それではチーム別の補足を。

チーム別攻略

VSイタリアチーム

基本パターンでOKだが、対アンディ用に技の出の速いクラークを一番にして、クラーク1人で抜いてしまおう。

VS中国チーム
VSアテナ

ハイデルンを1人目にして、しゃがみ小パンチ連打でフェニックスアローを誘いムーンスラッシャーで迎撃するパターンでいけば楽勝だ。



中国チーム（アテナ）にはハイデルンを。しゃがみ小パンチ↓ムーンスラッシャーが効く。

VS日本チーム
VS紅丸

ハイデルンをぶつけ、場所はどこでもいいので立ち小キックを連打していよう。これだけで勝てる。他の2人もハイデルンで基本パターンをやればいい。

VSアメリカチーム

対アメリカ戦は小技連打ばかりなので、1人目にクラークをもってきて彼1人で3人共倒してしまおう。

残念ながらハイデルンの出る幕はない。

VSラッキー

しゃがんで待っているといつか必ずラッキービジョンかサイクロンブレイクが来るので、止まったところへ落ち着いて大足払い（小足払いでも連打すればOK）を重ねて転ばそう。

VS韓国チーム

ハイデルンを出す。キムの半月斬ガード後にはムーンスラッシャーを。あとは基本どうり。



チョイの飛翔空裂斬をハイデルンで誘う場合はしゃがみ小パンチを連打しよう。

VSブラジルチーム

ラルフ→ハイデルン→クラークの順で出そう。

VSラルフは、ハイデルンでしゃがみ小パンチ→ムーンスラッシャーが非常に有効。

対クラークでクラークを跳ばしたら、早めのしゃがみ大パンチ→バルカンパンチを対空に使うといい。

VSイギリスチーム

舞の必殺忍蜂を誘うときは立ち大キックをガードさせよう。あとは全て基本パターンで勝てる。

VSメキシコチーム

ハイデルンを1人目にし、対リョウは立ち小パンチ連打のみ。対ロバートはしゃがみ小パンチ→ムーンスラッシャーでバッチリだ。



厄介者のロバートも、跳ばせてムーンスラッシャーの餌食。



跳ばせて落とせ!! 対CPU戦 メキシコチーム

お父さんはお休みしてもらって、リョウとロバートでサクサク進め!!

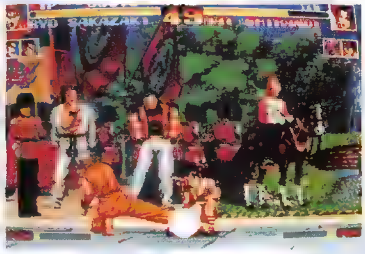
担当：[illegible]

基礎からのCPU戦

龍虎チームは、はっきり言ってしまうとリョウとロバートだけでクリアできる。ここは、リタイア寸前のお父さんには対戦のときのためにお休みしていただいて、若き後継者2人の戦法を紹介しよう。

☆跳ばせて落とす法

リョウ、ロバートともにやり方は同じ。まず、足先ギリギリを当てるようにしゃがみ大足払いをガードさせる。これにキャンセルをかけて小の虎煌（龍撃）拳を撃つ。すると相手キャラは跳びこんでくるので、虎砲（龍牙）で返す。



足先を当てるように大足払い。



これにキャンセルをかけて小の虎煌拳。

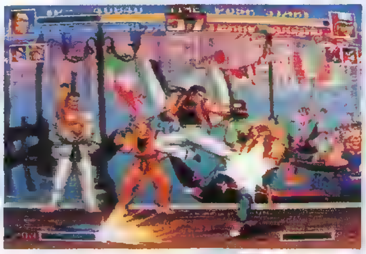


これを何回か繰り返していると跳びこんでくるので虎砲で返す。

なぜビルトアッパーが間に合うのかというと、先の大足払いをガードさせているため。通常の小虎煌拳ではCPU反応で跳びこまれてしまうが、一度大足払いをガードしているために、CPUの跳びこみがどうしても遅れてしまうのだ。このパターンは多くのキャラに効くので、この基本攻めをぜひマスターしてほしい。

☆飛燕龍神脚のみパターン

ロバートで、大の飛燕龍神脚だけ出す方法。これで削り倒す！くらいの気持ちで連続に出そう。するとキャラによって、スルーアタックをくらって大足払い（対キング）などというパターンもできる（スルーアタックは攻撃力＝ゼロなので、くらってもこちらはノーダメージ。しかもスルーアタックの硬直中にこちらの大足払いが入る）。



ひたすら飛燕龍神脚う〜!!

VS イタリアチーム

VS テリー

ロバートで、大の飛燕龍神脚を出すとパワーウェイブ or バーンナックルを打とうとして当たる。ガードされると、直後にかなり高い確率で大バーンナックルがくるのでガードして投げ。



遠間から飛燕龍神脚（以下、本文参照）。

VS アメリカチーム

VS ヘビィ・D!

バックジャンプC＋Dをするだけ（全員共通）。



この技にバックジャンプC＋D。吹っ飛ばし攻撃なので、打点はテキトーでOK。

VS ラッキー

ロバートで、起き上がりに小龍撃拳をガードさせてすぐに大の飛燕龍神脚。



龍撃拳を追うように大飛燕龍神脚を出す。

VS 韓国チーム

VS チャン

ロバートなら、飛燕龍神脚をしつこくガードさせ続けると攻撃避けをする。このとき着地に投げが入る。

リョウなら、小の空中虎煌拳のみでOK。

VS ブラジルチーム

VS ハイデルン

ロバートで、バックジャンプ→飛燕龍神脚。

VS ラルフ・クラーク

両者とも、リョウ、ロバートで大足払いキャンセル虎煌（龍撃）拳で跳ばせて虎砲（龍牙）で返す。

VS メキシコチーム

VS リョウ・ロバート

リョウで、大足払いキャンセル虎煌拳で跳ばせて虎砲で返す。大足払いは足先を当てるような感じで。一応ロバートでもできるが、イマイチ跳びこんでくる率が低い。



たとえ、龍神脚を攻撃避けでよけられても、着地のほうが早い。投げちゃえ。



しゃがみジャブ連打でも跳んでくる。対空はもちろん、ビルトアッパー。

連続技集パート2

体力泥棒乱闘記

今回は2部構成。前回のフォローも兼ね、小技連打系と屈辱系に分けて紹介だ。

担当：C・LAN

今回は連続技パート2として、超お手軽編とこんなのぜってえ入るわけねえよ編（ムズイという意味じゃなくね）の2部でお送りしよう。

超お手軽編 小技連打であの世行き

まずは小技の連打や、そこから必殺技につなぐといった種類のものだ。「んなのとっくに知ってるよ」って人もいるだろうが、まぁ前号のモレ分と思ってほしい。

〈ジョー・ヒガシ〉小足連打→タイガーキック

小足が短めで、また入れすぎるとタイガーキックがスカってしまう恐れがあるので注意。立ち小キックで代用可。


小足が入ったぁ。ビシビシ入れて…、


タイ焼ーきッ！立ち小キックが安全。

〈テリー〉小足連打→小バーンナックル

テリーの小足は長く、密着から6～7発は入る。バーンがライジングになりやすい。


小足は長えぜ！てきとーにバシバシ入れたら…、


小バーンだ。ライジングにならんよう注意。

〈キム〉小足連打→飛燕斬

飛燕斬は思いがけないほど前のほうに判定があるので、小足の先でもつながる。よく小足払い連打→立ち小キック→飛燕斬になってしまいやすいが、別にかまわない。


小足だぁ。もうおわかりだね。


サクッと斬る！

〈チン〉立ち小パンチ連打

前号のものだが、一応フォローしときます。極悪至極のお手軽編の中でも最も恐ろしい連続技だ。

〈紅丸〉小足連打→居合蹴り

チン以上に凄まじいのがこれ。死ぬほど長い小足払いを極限まで叩き込んでフン！これで半分は減る。やはり奴はただ者ではなかった。


紅丸は小足払いが長いのでかなり入る。


そしてこれも届く。

〈アンディ〉〔画面端で〕しゃがみ小パンチ小斬影無限段

紅丸をも圧倒的に凌駕する

相手を端に押しつけて、しゃがみ小パンチから…、



キャンセル小斬影。そして、



あれ?またこれにつながっちゃうの?永久機関ってやつだ。CPUにはバンバン使え。



のがこれ。入れるチャンスこそ少ないが、一度入れば気絶か死ぬまで入り続ける。斬影から次の小パンチにつなぎづらいものの、(連)付きだったり、あるいは目押しが完璧ならば…終わる。連続技という次元を通り越した、KOF94で最高に危険な技だ。

こんなのぜってえ入るワケねえよ編 乱舞関係の連続技

お次は2P側の協力なくしてはまず入らないであろうと思われるものを集めてみた。これらはすべて、「飛び道具＋超必殺技」という組み合わせになっている。

〈テリー〉小パワーウェーブ→パワーゲイザー

まず相手を端に追いやり、自分もできるだけ離れる。そこで端の相手に小パワーウェーブを撃ち、空中でくらってもらう。

その起き上がりに小パワーウェーブをできるだけ早めに重ねておき、前ダッシュして


パワーウェーブを起き上がりに重ねるように出し、すぐにダッシュで追いかける。


着地後すぐにゲイザーを出すと、


これが何と当たるのだ。

ゲイザーで2段になる。非常に難しいぞ。

〈ラッキー〉小デスバウンド→ヘルバウンド

デスバウンドはギリギリ当


この辺でデスバウンド。続けて、


ヘルバウンド。比較的狙いやすい2段。

たるぐらいで出す。割と簡単にできる。

〈京〉闇払い→大蛇薙

闇払いは起き上がりに重ねる。テリーとほぼ同条件でやること。間合いは大蛇薙が届くギリギリのところだ。なお、重ね小闇払い→大闇払いの2段もできる。


テリーのように、起き上がりに小闇を重ね、


オロチナギを出すと、


2段になるぞ。

〈リョウ、ロバート、タクマ、ユリ、キング〉小飛び道具→超必殺技

やり方はやはり前述の通り。


もはやお決まり。重ねて、


走れば、


連続でつながる。

この中ではキングが一番難しい。

〈ハイデルン〉小クロスカッター→ファイナルブリンガー

う～ん、これも応用だね。ちなみにネックローリングならばクロスカッターを重ねずとも入るぞ。


クロスカッター重ねアーンド、


体力を増やせえ！

ここに挙げたのは、一見凄そうで実はくだらないものが多いが、これを応用して、「小飛び道具→突進技」という連続技ができることを伝えたかったのだ。例えば、

- ●小パワー→大バーン
- ●小飛翔拳→大斬影拳
- ●小虎煌拳→飛燕疾風脚

（いずれも重ねの必要なし）

などなど。ね、役に立ちそうでしょ（苦しいか）。

そんなワケで、屈辱技としてガンガン使ってくれたまえ。

このゲームは謎だらけ

KOF 5つの謎

君はKOFをプレイしていて、おや?と思ったことはないかな。
街で不思議な噂を聞いたことはないかな。その謎を今、解き明かそう。

担当：超軍人MOMO

今、なにかと話題なのが「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（KOF）」。

なぜか?それは、このゲームには色々と謎が多いからだ。君も街で聞いたことがあるかもしれない、いくつかの謎を今回は解明してみよう。

謎その1 飛び道具連射法

普通、自分の撃てる飛び道具の数は、1画面に1発のみ。例外としてキングのダブルストライクがあるくらい。

しかし、1画面に2発まで飛び道具を出す方法が見つかったのだ（サイコリフレクターを使って…などとくだらないオチではないぞ）。

では、その方法から…。

1・できるだけ離れて、飛び道具を撃つ。

2・撃った飛び道具が画面に残っている間に、ダッシュ（前後どちらでも可）する。

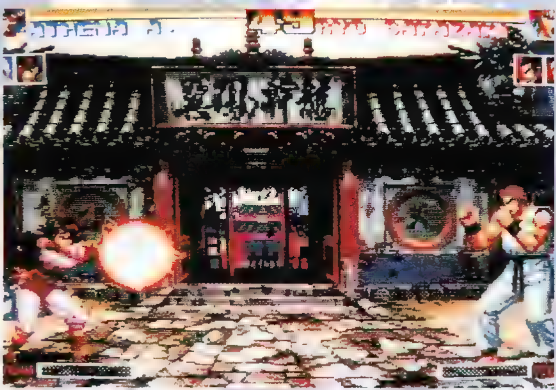
3・ダッシュ直後に、飛び道具のコマンドを入力。これで画面内に2発出て、一応は成功。しかし、これだけではない。

4・2発目の飛び道具が一定間隔離れたら、もう一度コマンドを入力する（ダッシュする必要はない。その場所で）。

これで、飛び道具連射モードの成功だ。こうなってしまえば、1〜3の手順はいらないぞ。一定間隔でコマンドを入力するかぎり、いつまでも2発ずつ撃てるのだ。

ただし、途中で失敗するとすべて無効になり、1から始めなければならないので注意。

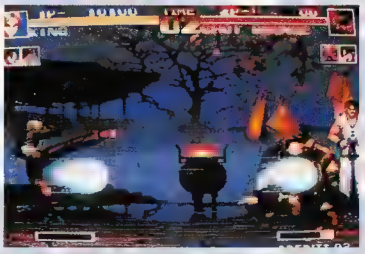
では実戦の中で使ってみるとしよう。この方法を取りやすいのは、飛び道具を撃った後の隙が少ないキャラクターたちだ。一応、飛び道具を持つ全キャラで可能だが、アテナ、キング、ユリ、ロバート、ケンスウ、ラッキーなどがやりやすいだろう。


飛び道具を撃ったら…。


ダンシュで近づけ！


着地と同時に、もう一発！


これで連射モード完了。好きなだけ撃つがいい！


連射モードで、ベノム↓ダブルストライクと出せば、ギリギリ3発も可能かも?

この中でも使えるのが、アテナ、キング、ラッキーの3人。対戦などでは、たまらないほど撃ちまくってくれるのだ。

アテナ、キングは強弱の変化をつけながら出せば、もっと嫌な攻撃になるぞ。

そして、この方法を利用した2つ目の謎。それは…。

謎その2 隠し必殺技!? デスパンチ！

これは、ラッキーで前の方法を取り、ある条件がそろったときに出る謎の大パンチのことを言うのだ。

では、デスパンチの出し方を説明しよう。実は単純なのだ（簡単ではないぞ）。

1・飛び道具連射モードに入る（前ダッシュから入ると、やりやすい）。

2・2発目のデスバウンドがラッキーの手に落ちてくる前に、1発目のデスバウンドが相手に当たる（ガードも可）。

3・すると落ちてくるボールを取らずに、謎の大パンチ「デスパンチ」を出す。


連射モードで、2発目を呼んどいて…。


1発目が当たると…。


2発目のボールを無視して、デスパンチー無視されたボールは落ちるだけ。


ガードマークが赤い!デスパンチは必殺技なのだ!

このデスパンチは、1発目のデスバウンドが当たっていれば連続技(デスバウンド→デスパンチの2段)にもなるのだ。
ガードされてもデスパンチは必殺技扱いなので、体力を削ることもできるぞ。
恐るべし、デスパンチ!

謎その3 ダッシュ技!

KOFのダッシュは、ダッシュというより、ショートジャンプに近い。このダッシュ中に、特定の必殺技を出すことができるのだ。
その特定の必殺技とは、ジャンプ中にコマンドを入力する技だ。例えばアテナのフェニックスアローやロバートの龍神脚などがそうだろう。
その中でも使えるのが、アテナのフェニックスアローと、ブライアンのスクリューボディプレスだ。
アテナはサイコボールを追うように出せば、対戦では有効に使えるぞ。
フェニックスアローには少し秘密があって、弱でこの技を出した後に、レバー下+Dボタンを押すことにより強と同じ効果があるのだ。
またアテナは、ダッシュ中にレバー下+Dボタンで、ヒップアタックを出すこともできる。対戦では意外と使えるぞ。
ブライアンのダッシュスクリューボディプレスは高速で突っ込んでいき、最高で8発近くまでヒットさせることができるのだ。しかし、たいしたダメージではない。


ものすごい速さで回転する。さらに、大パンチが連続で入るのだ。

謎その4 ジャンプ攻撃の謎

ジャンプ中にも謎はある。
まずアテナだけだが、空中で2回技を出すことができるのだ。しかし、その技は限られていて、ジャンプ小大パンチ→レバー下Dボタンの組み合わせだけ。一応、連続技にはなるぞ。
前回あったキムの空中鳳凰脚だが、簡単な出し方が見つかった。それは、ジャンプ中にレバーを↙から時計回しで一回転+BDでいいのだ。これで、少しは出しやすくなったと思うぞ。


ジャンプ大パンチ!


この位置からジャンプして…、

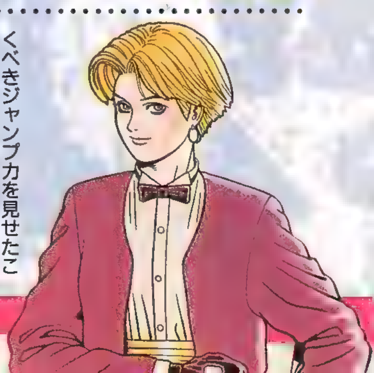

ヒップアタック!と連続技なのだ。

謎その5 謎の大ジャンプ

今までKOFをプレイしていて、君のキャラクターが驚くべきジャンプ力を見せたことはないだろうか?
そう、このゲームには隠された大ジャンプがあるのだ。どれくらい変わるかは、写真を見てもらえば、一目瞭然。
この大ジャンプのやり方はというと…実はわかっていないのだ。
完璧とまではいかないが、ジャンプ方向にレバーを何度も入れれば、結構出るぞ。
さて、どうだったかな?ここにある5つの謎(バグ?)を覚えたら、ゲーセンへGO!


普通は、ここに着地する。


大ジャンプだと、なんとここまで跳ぶのだ!



今、ブライアンが熱い！
対戦攻略 アメリカ代表
三大スポーツチーム

戦略性が高くテクニカルな面を持つこのチームに、マニアックな支持が集まりつつある！

担当：アディオスToshi

パワー、スピード、バランスの3要素を、1キャラ1つずつ持っているのがこのチーム。団体戦においては、まさに理想的だと言えるだろう。だからといって必ずしも強いわけでもなく、やはり最終的には、1キャラずつのポテンシャルを引き出さなければならない。そんなわけで1キャラずつ、対戦攻略を進めていこう。

ダッシュを使いまくれー ヘビィ・D！

ヘビィ・Dーは比較的通常技の隙が少なく、パワーもそこそこある。リーチもなかなかのものだ。つまり可もなく不可もなくといったところだが、このキャラには一つ隠れた特徴があるぞ。

その特徴とはダッシュ。はっきり言って全キャラ1性能がいい。ダッシュが性能いいと言っても、ピンとこない人が多いと思う。例としては、ルガールを想像してもらうとわかりやすい。跳ねるスピードが速く、ダッシュ本来が持っている隙が少ないのだ。

ヘビィ・Dーの戦法は、常にこの早いダッシュを絡めたものにし、相手をできるだけ困惑させるように組み立てよう。

そこでダッシュを使った具体的な戦法としては、まず投げだ。これは必ずやっておかなければならない。

そして相手が投げを警戒しているようなら、次は通常技だ。大足払いか、立ち大パンチの2択に持っていこう。立ち大パンチは出るまでに隙があるから、ある程度距離をとっておく必要があるぞ。また小技の連打もいい。このキャラの小技はチーム唯一、ものすごく連射が効くので、何発か入ったらR・S・Dにつなげていくのが理想だろう。R・S・Dが難しければ、大足払いにしてもつながるぞ。

後はソウルフラワーや、ブラストアッパーを出す、と言いたいところだが特にB・ア^(ブラスト)ッパーは使えない。ソウルフラワーも、相手が近寄ってきそうなところに、あらかじめ置いておくぐらいで、あまり積極的に使う必要はない。ちなみに、2つとも無敵時間はないぞ。

さて、ダッシュ以外でも攻めなければならないわけだが、跳び込みだけは極力避けてほしい。とにかく吹っ飛ばしを含めた、ジャンプ大攻撃は出てる時間が短すぎるのだ。地上戦をとにかくものにしなければならないが、大足払い・レバー入れ立ち大パンチ・小技、のほかに一番リーチのあるニュートラル立ち大パンチも活用しよう。

また、対空にはしゃがみ大パンチしかなく（キャンセル可）、他の技のアッパーになるものは至近距離に限られるのだ。



このダッシュはかなり早い。常に戦法に絡めていこう。



間合いに気をつけて、いつでも2択をせまるべし。



通常技の中で一番リーチのある、ニュートラル立ち大パンチ。有効に活用したい。



対空にしゃがみ大パンチが一番無難。それほど強くないけど…。

スピードで凌駕せよー ラッキー・クローバー

ラッキーの特徴は、もちろんスピードだ。いつもペースをこちらが握り、反撃の隙を与えないような闘い方を目指してほしい。

このキャラの戦法として一番初めに考えられることは、小デスバウンドを追いかける



小足払いなどを2発ガードさせて…、



大足払いにつなげてみる（いろんなバリエーションで）。



そしてやっとデスバ。相手に認識させてやろう。

ことだ。承知の通り小デスバが当たれば、次の通常技も入り2段になる。相手が小デスバを避けるようなら、投げてしまえばいい。

難しいのはこのデスバを撃つ状況。この技は出た後の隙は皆無に近いが、出るまでが死ぬほど遅い。相手がモーションを見てからでも間に合うほどだ（キャンセルでも）。

そこで小デスバウンドが撃てる状況を、一つ例を挙げて説明していこう。

間合いは中間距離ぐらい、相手がしゃがんでいても、頭をカスめる感じがベスト。問題はここまで距離を離し、かつ反撃を受けないようにするかどうかだ。

とりあえずは、通常技をガードさせていくことから始める。小足払い×2→大足払い→小デスバウンドといった要領だ。この通常技の組み合わせは、もちろんバリエーション豊富なほうがいい。そして小デスバウンドを毎回安定してガードしてるような相手ならいいが、相手は読んで跳び込んでくるだろう。そういった傾向が見られる時は、デスバを撃たず早めのサイクロンブレイクで落とす。

要するに手数をいっぱい出して、いつどこでデスバを撃つかを相手にわからせないようにし、相手をいつも固めておくのだ。ずっとガードしているのなら、ラッキービジョンで脅かしてやろう。

こんな感じで小デスバを撃っていき、追いかけてまた同じように繰り返す。やっかいなのは無敵技を出す相手だが、セオリー通り何もしないで待ってみたりしよう。

デスバを撃たず距離をとって闘う際は、主戦通常技立ち大足を有効に使う。この大足は見た目は細かく判定が小さそうだが、しゃがんでいる相手にも当たる優れものだ。出るのが早くて、ラッキーで一番リーチもある。ただしスカったら隙も結構デカイ。遠間の対空や、相手の足払いを潰すように出そう。



跳んでくるようならデスバを撃たず、サイクロンで迎撃。



使い勝手の良い立ち大足も、空振りは危険。

隠れたスーパーキャラ ブライアン・バトラー

動きが鈍い。技が重いといった印象が強いブライアン。実際、大足払いはかなり使いづらいし、B・トルネードやハイパータックルはおせじにも使い勝手が良いとは言えない。一見これらを中心に闘わなければならないと思う。だがこのキャラの真の強さは、スクリューボディプレスの使いこなしにある。

言うまでもないと思うが、ダッシュS・ボディプレスが実に強力だ。うまく当てれば3、4発は入り、それだけでも強力なのに、その後連続通常技につなげられるからたまらない。ダッシュ中だけでなく、ほかにいろんな状態でも出せるので、その説明を中心に進めていこう。

まず最初にS・ボディプレスの特徴から。この技は慣性の法則によって、進む方向を決定づけることができる。単純に言えば、レバーを前に入れ入力すれば前に進むし、斜め前に進む。そして重要なのはその勢いだ。垂直ジャンプした時を例にとってみよう。

まず普通にジャンプの頂点あたりで出すと、普通に上空に上がるはずだ。ところがジャンプでもっともバネが働いている瞬間（地面を離れてすぐ）にコマンドを入力すると、画面外にまで跳び上がるのだ。

ダッシュから使う場合は、これを応用した使い分けをお薦めしたい。一つはダッシュしてからその最中に出し、水平に進むもの。もう一つはダッシュしてすぐの、真横と斜め上の慣性がついている瞬間に出してみよう。これをするとダッシュのモーションがほとんど見えず、さらには勢いも最高だから、少し斜め上に上昇し画面端から端まで攻撃判定を持続さすことができるのだ。そしてこれの使い道は、飛び道具を越えての攻撃。通常のダッシュB・プレスは、投げなどを絡めていこう。その他の使える状況としては…。

●空中キャンセルで

ジャンプ大キックをキャンセルするのがやりやすいだろう。大キックの打点は、低くても全然構わないぞ。間合いによってはつながらないこともあり。

●空振りから

上空で技を空振りして相手を油断させておき、降り際に出す。意外に使いづらい状況だと思うが、前者の戦法を多めに使っていき、使い分けていこう。

S・ボディプレスを絡めた戦法は、だいたいこんなところか。細かくはまだいろいろあるけどね。後、S・ボディプレスが入った時入れる連続技だけど、立ち大パンチをキャンセルしてB・トルネードにつなげるといいぞ。



最初から最後まで攻撃判定を持っている。ダッシュS・ボディプレス、多少当てづらい（特殊）。



ダッシュからS・ボディプレスは超使える（普通）。



これぐらい低く当ててもコマンド入力を受け付けてくれるぞ。



S・ボディプレスが入ったら、この大パンチをキャンセルして、B・トルネードにつなげよう。

最後にこのチームのちょっと変わった技をご紹介。

●ヘビィ・D!の超接近しての、レバー入れ大キック（何発か小技を入れてダウンさす）。

●ラッキーが画面端に相手を追い込んで、キャンセルしてのデスバ（ボールは当たらずパンチが当たるダウン技）。



上下ガードの揺さぶりが決め手

第8回ゲーメスト杯争奪 ヴァンパイア全国大会

モリガン、デミトリ、オルバスのいわゆる3強から優勝者は出るのか？ それとも…。

担当：松っちゃん

ダークストーカーズの朝は早かった

9月15日の敬老の日にヴァンパイア大会は行われた。会場は、東京の浜松町にある[illegible]ーピアホール。

この日は、619人もの人が集まった。しかも、1番に来た人は朝の5時半。名古屋から夜通しで来たそうです。ごくろうさまでした。



う～…人の数がすごい。みなさん、よく集まってくれました。

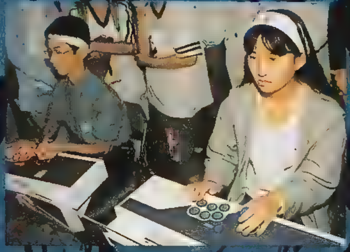
ちなみに619人の内訳は東京大会出場者312人、オペレーター大会出場者184人、ギャラリー123人。



息の合った2人の選手宣誓。

ザリガニ警報発令

午前中の東京大会で多かったキャラはデミトリとモリガン。しかし、意外や意外、その中のほとんどの人が2、3回戦で姿を消してしまった。



今大会の特徴は、通信対戦台でプレイできること。広々してやりやすかったです。

それとは対照的に、オルバスの活躍が目立った。しゃがみガード不可のザリガニパンチがやはり強かったようだ。また、オルバスを使っていた人のレベルが高かったのも、オルバスが目立った要因と言えるだろう。そんな中、3強を使ってくる人が多かった中でビクトルやアナカリスを使う人も、もちろんいた。中には、[illegible]を抜くような強さのビクトルなどもいたのだが、惜しくも上位進出はならなかったようだ。

編集部員を倒せ

昼休みの間はトーナメント大会に使用されていた筐体が開放された。午前中に、負けてしまった人たちも楽しそうにプレイしていた。その中に編集部員が乱入していく一幕もあったぞ。

午後に行われたコスプレ大会の後に、編集部員との対戦コーナーが設けられた。

会場で選ばれた3人の挑戦者が、雪風、アテイオス、私(松っちゃん)と対戦した。

その3人の挑戦者の中に、なんと午後の決勝トーナメントに残った人も選ばれ、会場は盛り上がった。



編集部員の雪風が、対戦に乱入。



ザベル使いの三枝くん。固めるテクニックがうまかったです。

白熱！決勝トーナメント

東京大会プロの優勝者8人、オペレーター大会から4人、カプコン直営店から5人の計17人が決勝トーナメントに参加した。

その中で、決勝トーナメント1回戦を突破したベスト8のメンバーを紹介しよう。



寺口[illegible]彦

使用キャラ…オルバス
出身地…東京都　19歳

寺口君の得意の攻めパターンは、ジャンプ大パンチからの2択。足払いがくるか、ザリガニパンチがくるか？



本間[illegible]之

使用キャラ…アナカリス
出身地…新潟県　18歳

本間君の攻めのパターンは王家の裁きで牽制してからの棺の舞。彼の裁きのテクニックは一流だ。



平井伸介

使用キャラ…モリガン
出身地…岐阜県　15歳

平井君の攻めのパターンは、ダッシュ大キックからの5段と起き上がり2択。ショートダッシュ、ガードキャンセル、目押し連続技とモリガンの力を最大限に使っていた。



角谷[illegible]

使用キャラ…ビシャモン
出身地…奈良県　17歳

角谷君の強さは、鬼炎斬にある。起き上がりはもちろん、着地やガードした後でも出してくる。受け手に回ると弱いビシャモンで、いつでも鬼炎斬が出せるのは強み。



横尾[illegible]

使用キャラ…ザベル
出身地…東京都　17歳

横尾君は、上から押さえつける攻めが主体。また、デスハリケーン、ドリルなどで相手を倒した時のスカルシャペリンでの追い打ちのかけ方がうまかった。



佐藤進一

使用キャラ…アナカリス
出身地…福島県 17歳

佐藤君の攻めの中心はダッシュ。しゃがみ大パンチなどで相手を倒してからの、ダッシュ小キックの猛攻はスゴイ。



徳永圭一郎

使用キャラ…アナカリス
出身地…茨城県 18歳

徳永君は、対応型のアナカリス。コブラクロー、棺の舞で揺さぶってからのしゃがみ中パンチ、大パンチをうまく使っていた。



竹本潤

使用キャラ…オルバス
出身地…神奈川県 14歳

竹本君は、上位入賞者でただ1人スピード2を選んでいた。基本は、小足からの2択。アクアスプレッドを出してからの攻めがうまかった。

準々決勝

ここからは、これまでの1試合2本先取から3試合2試合先取へとルールが変わった。こうなると、実力が相手に勝っていなければ上に進むことはできない。

まずは第1試合。寺口オルバスVS本間アナカリス。寺口君の上から押さえつけるジャンプ大パンチに苦戦しながらも、王家の裁きで突き離す攻めで辛勝。本間君がベスト4に進出した。



左が本間君、右が寺口君。真剣です。

第2試合は、平井モリガンVS角谷ビシャモン。この2人はどちらも攻撃型のプレイがメイン。モリガンのダッシュからの攻めと、ビシャモンのダッシュからの攻めというスピード感あふれる闘いが繰り広げられた。



今大会の[illegible]角谷君

試合は、3試合目までもつれこみ本当に僅差で平井君が勝利をもぎ取った。勝負が決まった3本目は、会場から大歓声が沸き起こった。

第3試合は、横尾ザベルVS佐藤アナカリス。これは、ザベルにとって辛い相手。横尾君は、ずっといい攻めで佐藤君を追いつめたのだがあえなく敗北。佐藤君がベスト4に進出した。

第4試合は、徳永アナカリスVS竹本オルバス。アナカリスは、オルバスのザリガニ2択の脱出法として垂直ジャンプがある。そこを竹本君は逆手に取って、2択+立ち大パンチの3択で攻めてきた。

この3択+必要以上のジャンプ攻撃に徳永アナカリスは力尽きた。竹本君が4人目の準決勝進出者になった。

アナカリス全滅 準決勝

第1試合は、本間アナカリスVS平井モリガン。平井君はアナカリス対策バッチリで本間君は手も足も出ず。平井君は圧勝で決勝のキップを手に入れた。



なんか悔しそうですね。

第2試合は、佐藤アナカリスVS竹本オルバス。竹本君は準々決勝に続いてアナカリス戦。竹本君もアナカリス対策バッチリで佐藤君を押さえつけた。

平井君も竹本君も対アナカリス戦に非常に慣れていて対処法を確立していた。逆に、1回戦で敗れた中島君(使用キャラ・モリガン)はテクニック的にはかなりのものだったがアナカリス対策がイマイチだったように思えた。これが上位進出者との明暗を分けたようだ。

アナカリスVSアナカリス 3位決定戦

会場から笑いが出たアナカリス対決。2人のアナカリスが同時に棺の舞を出して相打ちになったり、王家の裁きを連発して相手を固めたりと内容もりだくさんの試合だった。

結果は、佐藤君が3位。今大会を大いに盛り上げてくれた2人のアナカリスに拍手。



3位決定戦を争った2人。どちらも相当なものでした。

決勝戦

ここでルールがまた変わり、5試合の勝ち抜き戦。キャラは変えてもよく、相手に有利なキャラを使うことができる。

1試合目は、竹本君が本命オルバス、平井君は隠し玉デミトリ。このデミトリに会場から歓声が上がった。

ところが、スピードは竹本君の得意の2。平井君は、2だと目押しが決まらずデミトリが敗れ、2キャラ目の本命モリガンも負けてしまった。

いきなり崖っ淵の平井君、3キャラ目もメインのモリガン。ここでベクタートレインと目押し連続技の2択が決まりなんとか1勝目。

さて、ここからスピード3。平井君の猛攻が始まる。受けて立つ竹本君はかたくなに本命オルバスを使用。

4キャラ目のオルバスでなんとか平井君の連勝を3で止

アディオスな日



女の子:私のオルバスに勝てるもんですか。



女の子:ワーイ1本取ったわ♥



女の子:ヒ…先も!



一同:納得いかねー!!

…チャー!

…ヤー!!…えメガスパイク!!

トン…これがビクトールの強さってやつ?

め、スピードは再び2へ。
今度は、竹本君が攻める番。4キャラ目のモリガンも倒し、最後の5キャラ目へ挑戦。
さすがに、平井君もメインキャラのモリガンできた。竹本君4キャラ目のオルバスを倒し、最後の一試合へ。
最後の一試合も最高の盛り上がりを見せ3本目へ突入。この3本目を取った君がヴァンパイア大会を制するのだ。
この決勝トーナメントで最初から目押しが安定していた平井君に勝利の女神は微笑んだ。

午後に行われた決勝トーナメントのレベルは、発売からまだ2カ月しか経っていないゲームとは思えないほど高かった。
しかし、本命とされていたデミトリが上位にくい込んでこなかった。
ヴァンパイアは、奥の深いゲームでしゃぶればしゃぶるほど味が出てくるのでまだまだ楽しんでほしい。
もしかしたら、ヴァンパイア2が出るかもしれないしね。

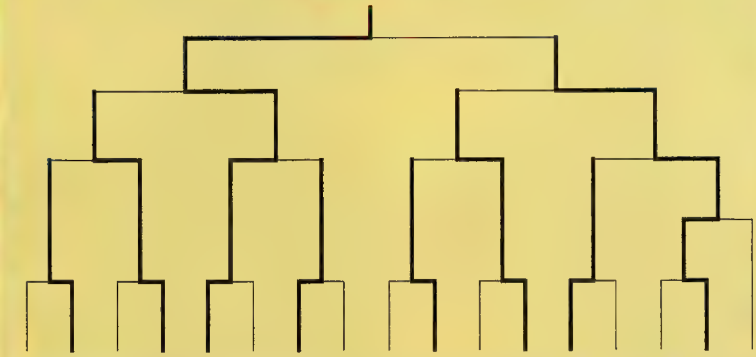




真剣対決。

大会、対照的です。

優勝 モリガン 平井



選手	キャラ
安本	モリガン
竹本	オルバス
福田	モリガン
中島	モリガン
徳永	アナカリス
佐藤	アナカリス
池田	オルバス
横尾	ザベル
山辺	サスカッチ
三枝	ザベル
角谷	ビシャモン
出田	アナカリス
平井	モリガン
本間	アナカリス
菅野	モリガン
寺口	オルバス
福井	サスカッチ


ベスト8の面々。優勝者の平井君には、ヴァンパイアのPCBボードが贈呈された。

昼休みコスプレ大会

[illegible]の前に行われたコスプレ大会。大人気のモリガンから、ダンボールで作ったフォボスまでいたぞ。
[illegible]

会場の中はモリガンでいっぱい。



ガロンはかなり手が込んでました。





前日の夜にダンボールで作ったそうです。

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST No.130

11.15 15 November 1994



●カプコン入魂の対戦格闘ゲーム、ヴァンパイア。ゲームの人気の高さを証明するかのように、「ヴァンパイア大会」も盛況なもりあがりをみせた。コスプレをしてくれたみんなも、かなり水準が高くてドキドキものだったぜ。増刊もでたことだし、ゲーセンにはしってもう一度、ヴァンパイアに熱くなるってのもいいかもね！



完全無敗宣言!!輝くゲーマーへの道

新たなる展開が興奮を呼ぶ！攻略王への道

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内

ゲーメスト11月15日号

表紙：「ダライアス外伝」タイトー　イラストby藤原ひさし：表紙写真：「X-MEN」©CAPCOM

ヴァンパイア大会 全国各地の強者が集結！
対戦テクニック集

目を見張るテクニシャンは、やっぱり存在した。予選で敗れた中にも、すごい奴はいたぞ！

担当：石井ぜんじ

ゲーメスト杯争奪ヴァンパイア大会で行われた数々のテクニックを、この2ページではまとめてみた。単体の技だけではなく、対戦の組み立て方や、数多くの技のつなぎ方という微妙な部分をできるだけ取り上げてみたつもりだ。

実際に見た人はともかく、文章だと若干わかりにくいと思うが、持ちキャラのテクニックがあったらぜひ参考にしてほしい。じっくり考えて、うまいプレイヤーの動きの奥に隠された、真の意味を探ってみよう。

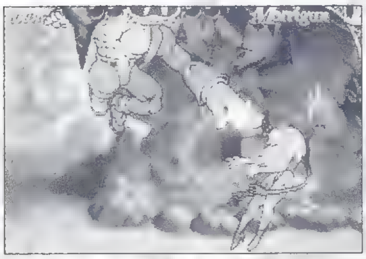
人の動きをコピーするのではなく、意味を理解してこそ真の対戦マスターだ。

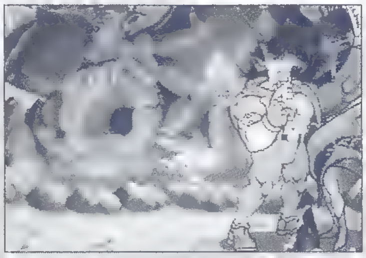
ビクトル

ビクトルは全国大会には駒を進められなかったが、予選では目を見張らせるすばらしいビクトル使いがいた。準決勝あたりで敗れてしまったらしい。実に残念。

1回技をガードさせたら、目押しで中パンチなどをつなぎ、早めにジャンプで上から抑えこんでいくのが特徴だ。小技を当てて次は大足払いまで来るのかなと思わせておき、すっとジャンプ小パンチで跳びこんでくる。

焦って先にジャンプしようとすると、うまい具合に立ち大キックが置かれていて、魔法のようにひっかかってしまう。端に追いこんだところで立ち小パンチからメガスパイクはめだ。モリガンを相手に一気に端に追いつめていたのがすごい。


どんどんジャンプ小パンチで跳びこんで、抑えこんでくる。


端に追いつめたら、立ち小パンチからメガスパイク！

彼は、ほとんどジャンプ攻撃で前進していたが、ため技を使う手もあると思う。編集部でも、攻撃を途切れさせず一気に固める方向に進みつつあっただけに、非常に参考になった。多分、攻撃の途切れがちな立ち大パンチなどを使わないのがコツなのだろう。

ザベル

ザベルの本選出場者は横尾君と三枝君の2名。どちらもザベルの特性を良く引き出していて、とても参考になった。ザベルはジャンプ攻撃だけでなく、通常技のリーチ、先の部分の強さを生かしていくキャラであることがはっきり認識できた。

特に、エキシビションの松っちゃんのモリガンVSザベル戦にそれがよく現れている。ザベルの通常技でモリガンにプレッシャーをかける技のつなぎ方は、

小足払い数発→レバー前立ち小キック→レバー入れ立ち中キック→レバー入れ立ち中パンチ

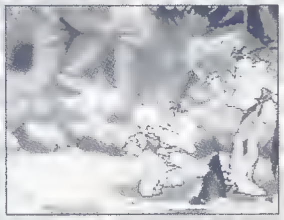
がーセットである。

この中に、中足払い、レバー前立ち大パンチなどが入る。そして、レバー入れ立ち中キックのあとに、すぐジャンプしてジャンプ小キック・ジャンプ大キック・デスボルテージなどの変化が加わる。

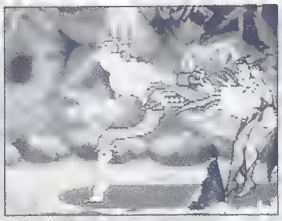
レバー入れ中キック、レバー入れ中パンチはつながらないが、くらい判定のない先端の部分を重ねているため、反撃をくらいにくい。また、連続技につながらないだけに、モリガンのガードキャンセルにひっかかりにくいのだ。

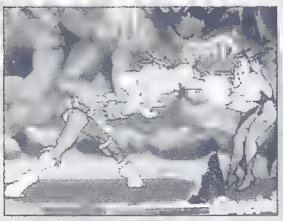
レバー入れ立ち小キックも、距離が離れているにもかかわらず小足払いからつながるし、連続技にしようと思えばレバー前立ち大パンチにつなげることもできる。

ザベルはスペシャリストのうまさが光るキャラクターであると、つくづく感じさせられた。


ジャンプ攻撃のあと、小足払いをビシビシ入れる。


次はリーチの長いレバー入れ立ち小キックにつなぐ。


ここで大足払いでもいいが、レバー前立ち中キックが強い。

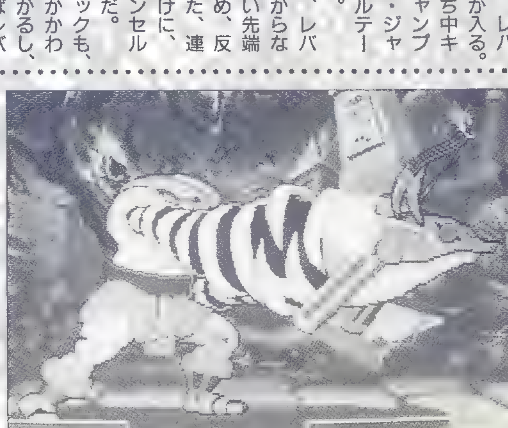

スタート直後にも使える、レバー入れ中パンチ。長い。

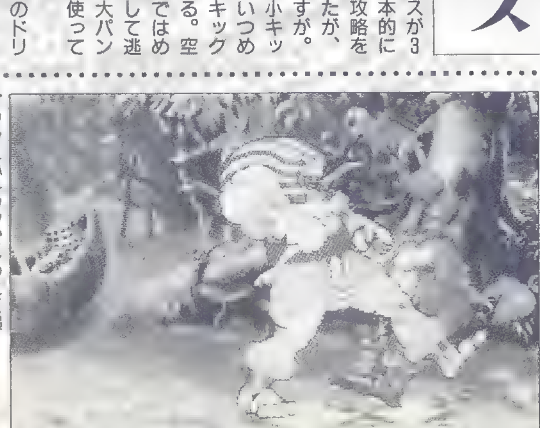
アナカリス

本選では、アナカリスが3人勝ち残っていた。基本的には、ゲーメストの対戦攻略をベースにしたものだったが、裁いたあとの攻撃はさすが。

基本的にはダッシュ小キックで追いかけ、端に追いつめたら地上型には立ち小キックと立ち小パンチではめる。空中型には立ち中パンチではめるのがいい。ジャンプして逃げる敵には、ダッシュ大パンチや中パンチをうまく使っていた。

また、逆ピラミッドのドリルラッシュに加えて、ダッシュ立ち小キックが加わっていたのが印象的だった。ダッシュによる下段攻撃と逆ピラミッドで、1回ガードさせたらしつこく追いかけるのだ。1回戦の対オルバス戦は、ダッシュ小キックのあとの立ち小キック連打などで、あっという間に勝負がついた。


ダッシュ大パンチは、ジャンプして逃げる敵に当てやすい。


ダッシュ小キックでしつこく追いかける、なんか怖い。

ただ一つだけ気になったのは、垂直ジャンプで下段技をすかしつつ攻撃するというテクニックがほとんど見られなかったことだ。垂直ジャンプは足元をすかせるし、そのまま垂直ジャンプ中・大パンチが当てられる。対オルバス戦では必須のテクニックだと思う。

アナカリスは最後には、圧倒的攻撃力のモリガンとオルバスに敗れた。マスター同士の闘いになると、この2キャラにはやや分が悪そうだ。

ビシャモン

ビシャモンは、予選で惜しくも敗れた中に、ビシャモンの常識を打ち破るような圧倒的なビシャモン使いがいた。

基本的に、常にダッシュで追いかけてきて、多少くらおうが何しようが、一発入れてしまえば勝ちという戦法をとってくる。常に狙っている連続技が、

ダッシュ大キック→立ち小キック→立ち小パンチ→キャンセル→撥ね刃→返し刃→立ち小キック→立ち中キック→立ち大キック

の8HITコンボ。くらうと半分以上減ってしまう。

たとえガードの上からでも、ダッシュ大キックから小技キャンセル撥ね刃をしつこく繰り返されるとどんどん固められるのですぐゲージがたまる。すると、途中で鬼首捻りが決まるというわけである。

これに、返し刃で引き戻したあとにダッシュ大斬りが入り、再び撥ね刃や連続技が入るのを組みこむと、ビシャモンはかなりパワーUPしそうだ。頭ではわかっていても、実際にこの通りにプレイして確実に連続技を決めてくるビシャモンには、本当に驚きだった。


実は引き戻したあとにもダッシュ大キックが地上で当たる。

本選に出場した角谷君は、このビシャモン使いと違って、攻守のバランスが非常にとれたスタイルだった。攻め一辺倒でなく、相手がジャンプしてくるところをジャンプ小~大パンチ、または跳び込み大キックで攻撃するのがとてもうまい。空中でくらっても、着地リバーサル鬼炎斬をうまく使いこなし、相手の反撃を抑えていた。優勝した平井君にあと1ドットで勝っていたのに残念。

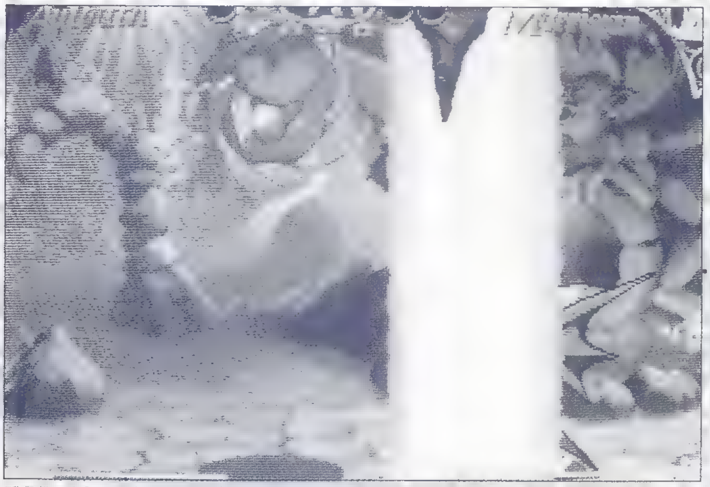

着地リバーサル鬼炎斬で決着のついたラウンドもあった。

オルバス

準優勝の竹本君のオルバスは、反応のよさと圧倒的攻撃力を持つ。迷いなく多彩な攻撃をしかけてくるのが特徴だ。ガードキャンセルをしていなかったのが惜しいが、使いこなせばさらにパワーアップすることだろう。

ソニックウェーブを重ねて立ち中キック→立ち大キックの目押しを始め、目押しコンボは確実に決めてくる、アクアスプレッドからジャンプしてコマンド投げ、しゃがみ大パンチ、足払いの3択攻撃も強力だ。

確かにしゃがみ大パンチは嫌われるのかもしれないが、3択、4択の中にベストの形で組みこんでくるスタイルは実に力強くシンプル。ほかのテクニックも申し分ないし、何でもありのルールの中、彼のプレイぶりはすがすがしいほどだったと思う。


アクアスプレッドを重ね、ジャンプでとびこんで着地投げ。

モリガン

平井君のモリガンの攻め。

この平井君のモリガンの攻めは、ダッシュを使って相手を抑えこんでいくことにある。これは、編集部の松っちゃんと基本的に同じなのだが、若干違うところもある。

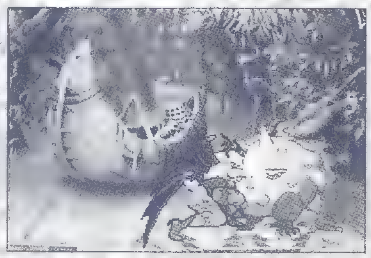
まず最初に、ダッシュ攻撃に持っていく布石として、ソウルフィストを出すなどする(相手キャラによって技の選択はやや違う)。

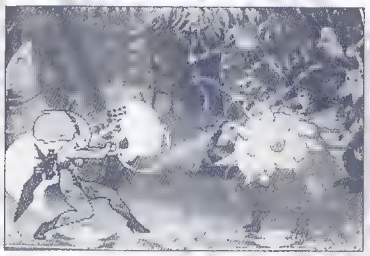
相手がガードしたり、くらったら急いでダッシュし、ダッシュ中パンチを当ててから着地でしゃがみ小パンチ→中足払いと目押ししていく。

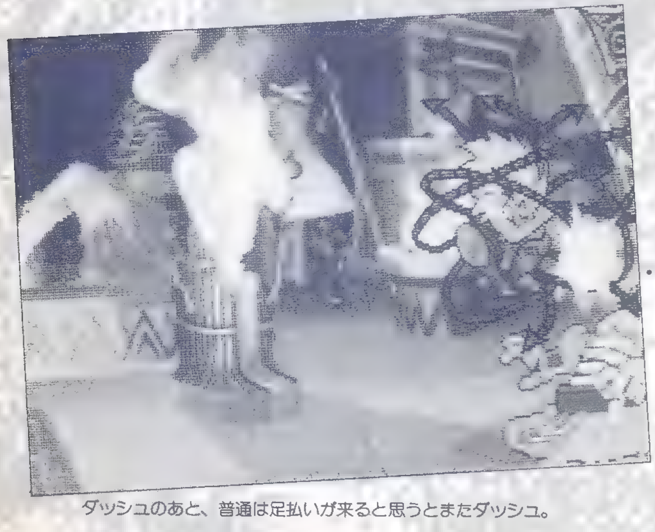
彼の特徴は、ここで目押しを大足払いまでつなげず、中足払いキャンセルソウルフィストを出し、またすぐダッシュして抑えこむというところにある。もちろん、リードされた場合は最後まで目押しをつないでくることが多い。だが、相手にガードされた場合は、こっちのほうが抑えこみやすいという利点がある。

ほかに、アナカリスに対してダッシュ大キックをして、すぐにまた着地ダッシュ大キックを出すなど、ダッシュの使い方はバリエーションに富んでいた。目押し3段、起き上がりの2択、ガードキャンセルと、見事な平井モリガンスタイルと言える。

あとは、ダッシュで裏へ回って目押しコンボや、ダークネスイリュージョンを加えれば完璧だろう。攻めてこそ強いモリガンの強さを、会場の人たちにはわかってもらえたと思う。


しゃがみ小パンチを重ね、くらうかどうか見極める。


くらってなかったら、瞬時に判断してソウルフィストに変える。


ダッシュのあと、普通は足払いが来ると思うとまたダッシュ。

これで対戦の組み立てはバッチリ！

ヴァンパイア 対戦フローチャート集（前編）

——デミトリ・ガロン・モリガン・アナカリス・フェリシア

これさえあれば全キャラの対戦組み立てが早わかり！ヴァンパイア・マスターとして選択肢を広く持とう。

デミトリ

攻め方はふた通り。

①については、起き上がりに無敵技を持たないキャラに使う。ジャンプ攻撃は大キックを深く当てるか、昇り気味の小キックから中パンチ（or小パンチ）を出す空中2段を決める。着地後にはすかさず連続技を入れよう。また連続技の最後には転ばし技を入れるといい。

ガードが堅い相手には、着地後ネガティブストーレンを狙う。もしスペシャルゲージが溜まっているならミッドナイトが良いだろう。また投げ返しを狙う相手には空中2段のタイミングを狂わすといい。

ガードされた時には小技連打も有効だ。そこから、いきなりバットスピンやキャンセルカオスを出してみよう。

②はダッシュ→出現と同時にネガティブで攻める。だがこの方法は隙を小技連打でつかれるので、そんな相手にはD・デモンクレイドルで対応しよう。そこからバットスピンで相手の重ねを避けて攻撃できるぞ！

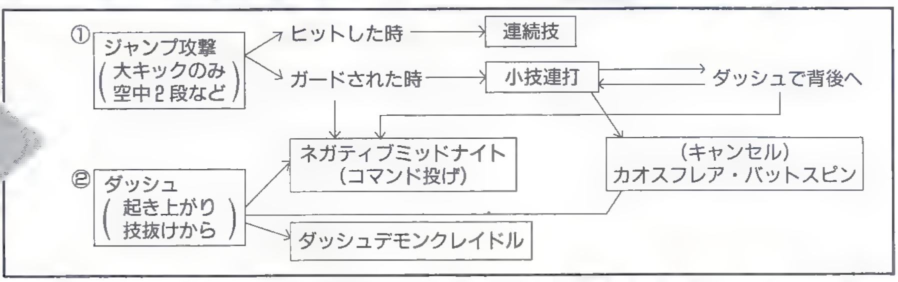


このように飛び込みで技がセットしても投げはOK。



ダッシュ攻めは相手の起き上がりにやること。

デミトリ 対戦フローチャート



ガロン

ガロンの第一打撃は、ビーストラッシュをうつ、跳び込む、地上で技を出す、などが挙げられる。しかし、技の出の遅いガロンはこれらの動きはすべて「跳び込む」ための布石としたい。そこで、ここでは跳び込みを中心としたフローチャートを組んでみた。

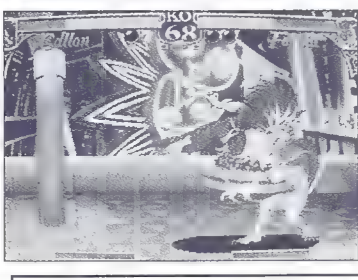
まず、跳び込みから狙うは小↓中↓大足払いの目押しコンボ。途中からビーストラッシュをキャンセルでつなげてもいいし、ガードがあまりにも堅い相手にはいきなりコマンド投げを狙ってみてもいい（ただし、投げ間合いは狭いので注意）。

基本的にダッシュから地上技へコンボさせるのは激ムズなので、この場合もコマンド投げか、反撃してくるようならば着地クライムレイザーの二択がかしこい。

最後に、小ビーストをガードさせたら足払いなどを出したがる人が多い。こういう相手には迷わずクライムレイザーで斬ろう。

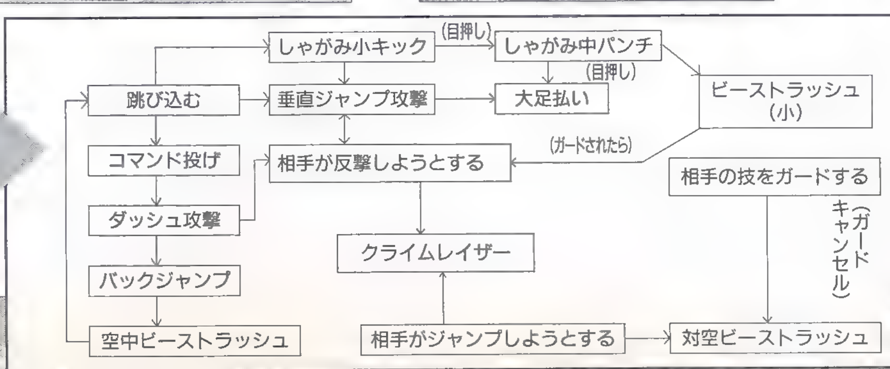


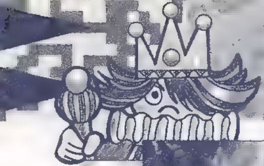
小ビーストをガード後に手を出す相手にはクライムレイザー。



対空のとぼしい相手にはなりふり構わずに跳びこめ!!

ガロン 対戦フローチャート





モリガン

モリガンの攻めのパターンはこのフローチャートに集約される。

基本的には、ショートダッシュからの投げと基本3段の2択でいく。起き上がり無敵のあるキャラに対してはダッシュキックのほうをメインに使っていこう。起き上がり無敵必殺技を失敗した場合に、大ダメージ（ダッシュキックから基本3段）を与えることができるからだ。

スペシャルゲージが光ったときは、ダークネスイリュージョンを狙っていこう。これは、ガードできないときが存在しないためだ。

起き上がり無敵のないキャラに対しては、完全にフローチャート通りの攻めでいい。なかなかダッシュできるものでもないし。

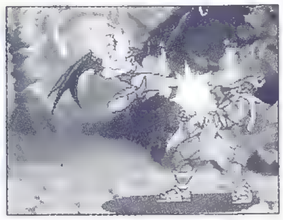
ガードキャンセルで対応してくる強豪には、ダッシュ大キック→ダッシュ大パンチなどのフェイントも混ぜていこう。そうすれば、反撃される回数が減るはずだ。



シャドウブレードで相手を倒したら、

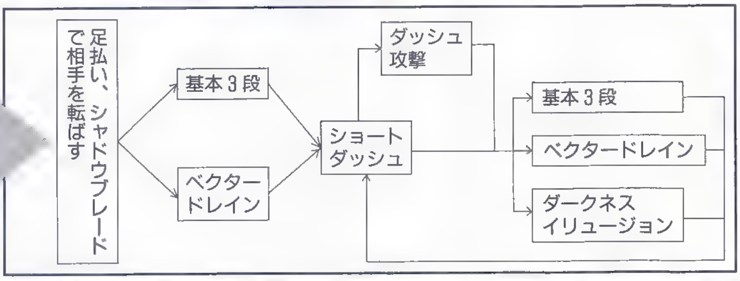


裏に回って、ダークネスイリュージョンもいいね。



ダッシュ大キックでしゃがみガードをつぶしたり、

モリガン 対戦フローチャート



アナカリス

遠距離では、ガードキャンセルに注意しつつコブラブロー、棺の舞を使っていく。突進系の技が強いキャラには、王家の裁きが確実。すぐ降りてフェイントをかけ、攻撃を誘ってその隙を突いていくのも必要だ。

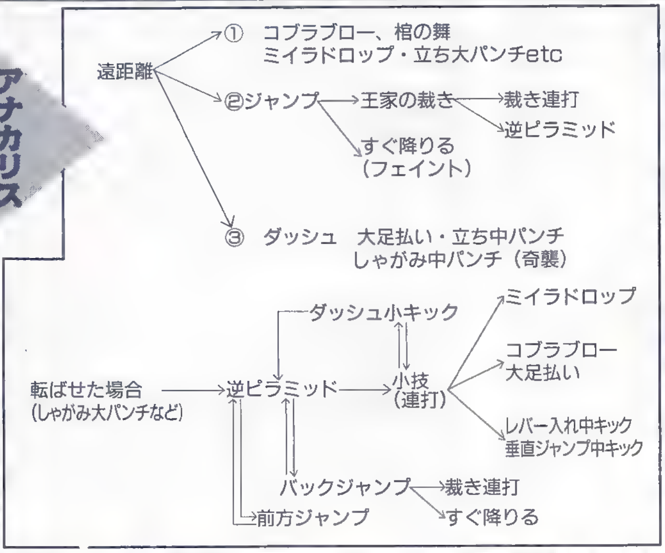
転ばせ方は、ほとんどしゃがみ大パンチを当てた場合に限られるだろう。とはいえ、チャンスは必ずあるはず。逆ピラミッドをガードさせ、小技連打、バックジャンプ、正面ジャンプ、ダッシュの4択を使い分け相手を翻弄しよう。

対空技が無敵でない相手には、かなりこのバリエーションが有効。逆ピラミッド、小技→逆ピラミッドのラッシュにダッシュを加え、一気にたたみかける。たたみかけにくい相手には、バックジャンプからすぐ降りて足払いや、逃げると見せかけて再び逆ピラミッドという方法もいい。もちろん、バックジャンプの裁き連打は基本の確実な戦法だ。





アナカリス 対戦フローチャート



フェリシア

ヴァンパイアの世界で生きている以上、フェリシアも起き上がりを攻めねばならない。

転ばすにはしゃがみ大キックだが短過ぎて単体では使いにくい。相手に近付いてから連携や連続で使っていこう。

相手に近づくには跳び込み、大デルタキック、ダッシュ攻撃といったところを使う。

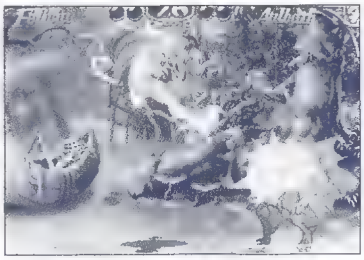
跳び込みはジャンプ大キックをぎりぎり当てる。近間だとガードorくらい投げが怖い。大デルタキックも近間だと投げられるので注意しよう。

ダッシュからは大パンチや小キックがよい。着地際に技を出せば反撃を受けづらいぞ。

跳び込みやデルタからは、しゃがみ大キックが垂直ジャンプで攻める。ダッシュ攻撃からはヘルキャットかしゃがみ小キックで攻めよう。

相手を転ばせたら垂直ジャンプの着地際に大キックを出すか出さないかの2択で攻めるか、ヘルキャットかしゃがみ小キックかの2択で攻める。

これは前へ空ダッシュして相手の前か後ろに着地する2択を組み合わせて使えば、さらに効果的な攻めになる。

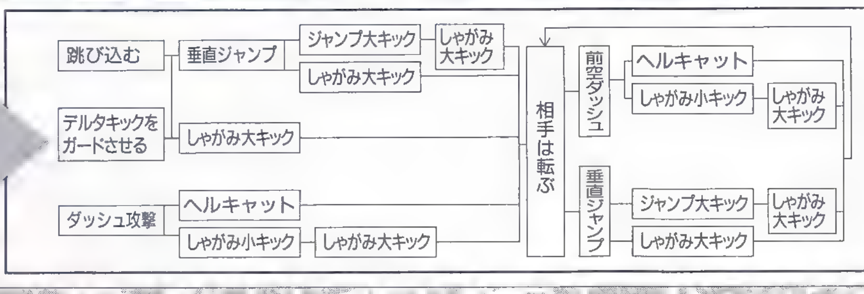


小キックから2択にもちこむ。



裏まわりも有効。密着から裏まわりで2択にいい間合いだ。

フェリシア 対戦フローチャート



基本コンボと極難コンボ

目押し&必殺コンボ集

ザベル・モリガン・ビクトル・オルバス・サスカッチ編

今回は、残り5キャラと前回の追加版だ。前回と合わせてマスターすれば、君もコンボマスターの仲間入り！

担当：ヴァンパイア　コンボ研究会

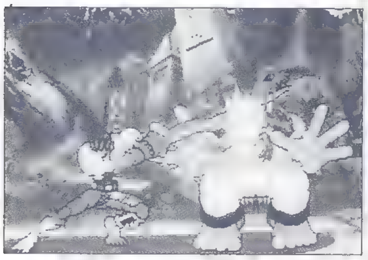
今回は、前回の残りのザベル、モリガン、ビクトル、オルバス、サスカッチのコンボを紹介しよう。また、前回紹介したキャラでも、新しく発見されたコンボは付け加えてあるので参考にしてほしい。

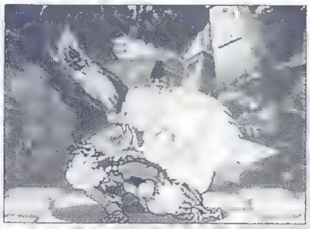
編集部のコンボマニアが、自己満足のため汗水たらして発見した意外性あふれる超絶コンボ。ヒマ人は、こちらにも挑戦してくれるとうれしい。

これだけはマスターしよう必殺基本コンボ

▼ザベル

ザベルの目押しコンボは、起き上がり2択に有効な、中足払い→レバー前大パンチとレバー前立ち小キック、レバー前立ち中パンチを選んでみた。前者は、起き上がりに勝負をかけて、一気に大ダメージを与えるのに使える。後者は、ガードキャンセルに注意しつつ、確実に抑えこむ危険の少ない目押しコンボだ。

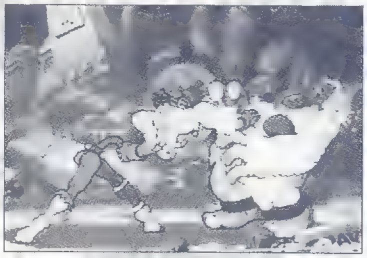


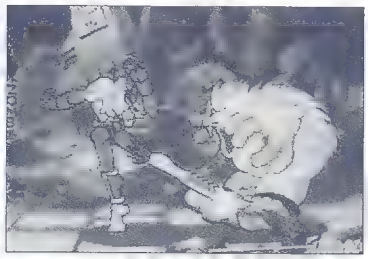


●中足払い→レバー前大パンチ（4HIT）

▼モリガン

モリガンは目押しコンボのやり易いキャラで、使えると使えないとでは、戦力に大きな差が出てくる。どんな順番でもつながるが、ここでは立ったまま下段攻撃ができる、立ち小キックからの目押しコンボを載せてみた。この目押しコンボは、ダッシュ中キック、垂直ジャンプ中キックなどから4段にすることができる。





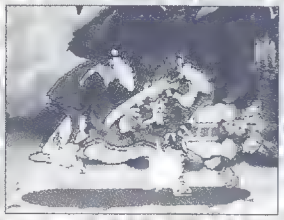
●レバー入れ小キック→レバー入れ中パンチ（2HIT）

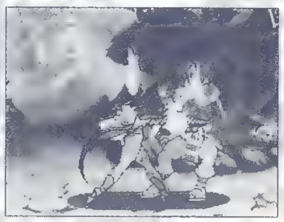
●立ち小キック→立ち中パンチ→大足払い（3HIT）

▼ビクトル

ビクトルの目押しコンボは、とても威力が高い。メガスパイクと並んで切り札になるので、ぜひ習得したいところだ。

主に、ジャンプ攻撃からメガスパイクと、この目押しコンボの2択で攻める。中足払いは、若干威力の高い立ち中パンチにしてもよいだろう。密着なら、小足払い3発から中足払い→大足払いの5段も可能だ。







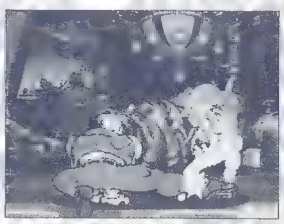
●小足払い→中足払い→大足払い（3HIT）

▼オルバス

毒霧で気絶させた場合は、ジャンプからの5段が有効。最後は大足払いのほうが転ぶが、立ち大キックのほうがリーチが長い。スペシャルゲージが光りそうなときは、中パンチキャンセルスペシャルスクリュージェットのほうがよい。

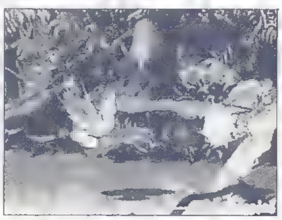
地上でソニックウェーブを当てた場合は、立ち中キック→立ち大キックとつなげる。これも非常に実戦的だ。



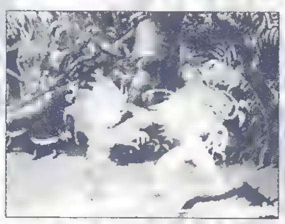


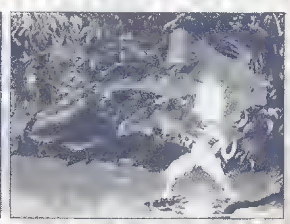


●ジャンプ大パンチ→立ち小キック→立ち中パンチ→立ち大キック（5HIT）



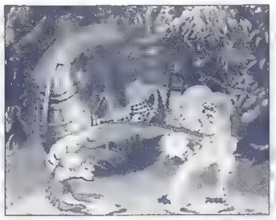


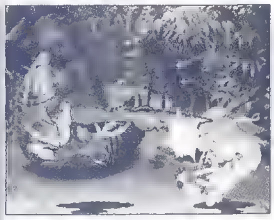






●ソニックウェーブ→立ち中キック→立ち大キック(3HIT)





●ジャンプ大パンチ→立ち小キック→立ち中パンチ→キャンセル→スペシャルスクリュージェット(11HIT)

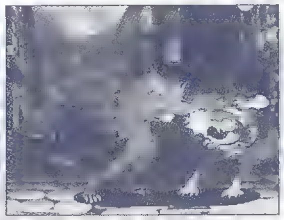


▼サスカッチ

サスカッチはパワーがあるので、目押し連続技の威力が高い。また、ビッグブランチがあるので、確実に目押しコンボを決めていきたいところだ。

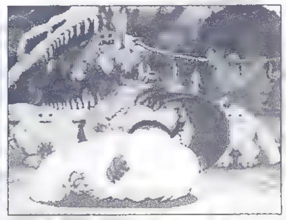
まずは、確実に体力を減らせる、難度の低いものを選んでみた。これだけ狙うだけでも、攻撃力は大幅にUPするはず。サスカッチは一発逆転キャラなのだ。

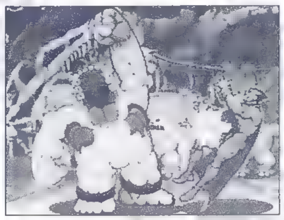




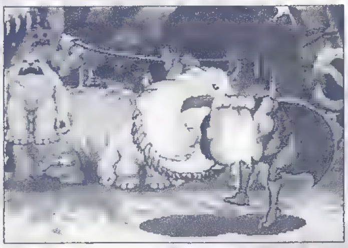


●中足払い→立ち大パンチ(3HIT)





●ダッシュ大キック→ビッグタイフーン(6HIT)





できるものならやってみろコンボマスターへの道

▼ザベル

ジャンプ3段は、空中で3HITするコンボだ。なかなかかっこいいので、ぜひ狙ってみたい。

次のコンボは、小足払いを当てた瞬間にスペシャルゲージを点灯させる必要がある。すると、なぜかスペシャルデスハリケーンを出しても、スペシャルゲージが減らないのだ。そのためスペシャルスカルジャベリンが出せる。

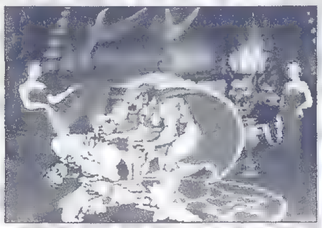
●ジャンプ小パンチ→中パンチ→キャンセル→デスハリケーン(3HIT)

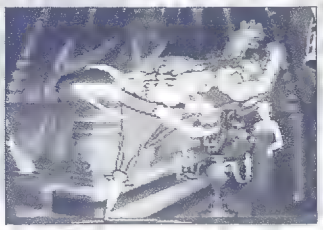


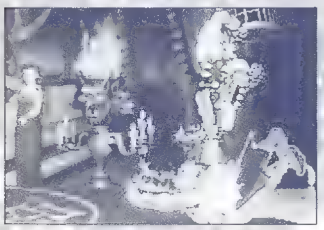




●小足払い→スペシャルデスハリケーン→スペシャルスカルジャベリン(12HIT)







▼モリガン

ちょっと実戦では無理っぽい、究極のコンボ。背の高いキャラでないと、ジャンプ小・中からシェルキックが入らない。

モリガンにも気絶技があったら、決める機会もあろうに。(それじゃ強過ぎる?)。

●ジャンプ小キック→中パンチ→シェルキック→着地立ち小キック→キャンセル→ダークネスイリュージョン(18HIT)





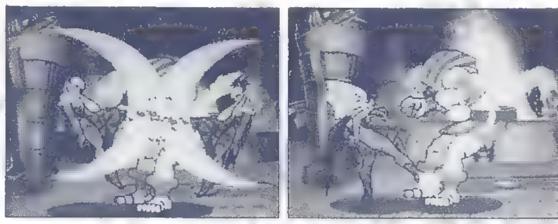


次頁へ

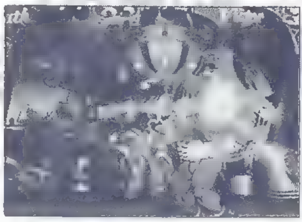
▼オルバス

バックダッシュ自体が必殺技扱いになっているらしく、中パンチキャンセルバックダッシュが可能。もちろん一段目をキャンセルする。そしてすぐキックボタンを押せば連続でつながる。

ちなみに、スペシャルトリックフィッシュを画面端から出し、空中で当てる。すると、相手が地上に落ちる前に、立ち大パンチで追いうち可能だ。



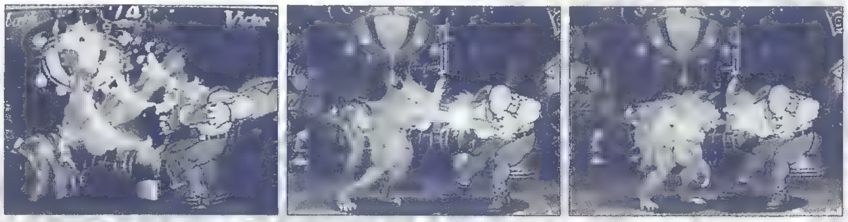
●ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→立ち中パンチ→キャンセル→スペシャルトリックフィッシュ(6HIT)



▼サスカッチ

ダッシュからの7段は、まさに究極の破壊力を持つ。ダッシュ中の小技を1つ減らせば、難しいとはいえ狙っていけるレベルだと思う。

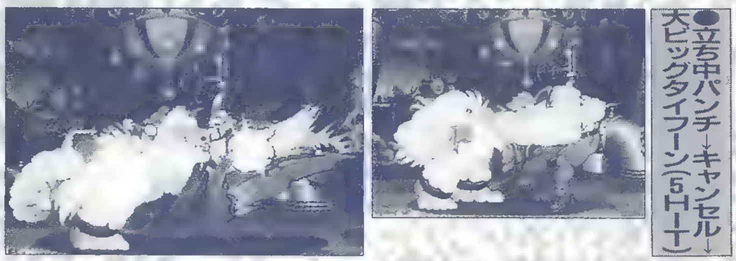
立ち中パンチは、とてもキャンセルがかかりにくい。アナカリスのネリチャギ同様、謎に包まれている。ほかに、めくり大キック→しゃがみ中パンチ×2→大足払いも強力かつ難しいやってみろコンボだ。



●ダッシュ小パンチ→ダッシュ小キック→ダッシュ大キック→小足払い→中足払い→大足払い(7HIT)



●立ち中パンチ→キャンセル→大ビッグタイフーン(5HIT)



やってみろ追加バージョン

▼ビシャモン

●ダッシュ大キック→立ち小パンチ→キャンセル→撥ね刃→返し刃→ダッシュ大キック…(無限HIT)

先月は返し刃で引き戻してから、立ち小キックを入れていたがこれはタイミングが難しい。また、のけぞり時間が短く、撥ね刃がひっこんですぐまた出せないため、つなげるのがとても難しかった。

しかし、ダッシュ大キックを引き戻したところに決めればピッタリ。できるだけ早く出せばちょうどいいので、これで永久コンボ完成である。

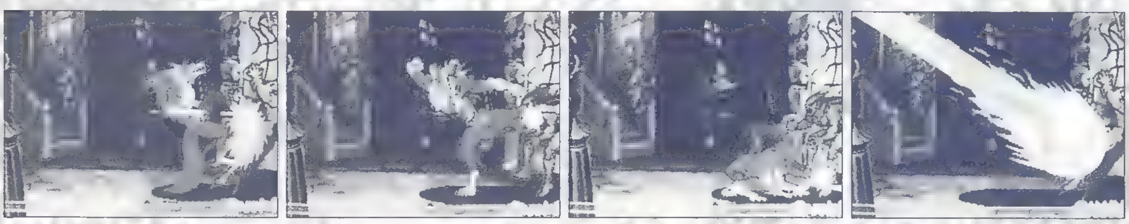


●空中ビーストキャノン→小足払い→立ち中キック→キャンセル→クライムレイザー(4HIT)

▼ガロン

ビーストキャノンを当てたあと、実は空中で追いうちができる。ビーストキャノン→クライムレイザーなどが可能だ。そこを、地上に着地する瞬間に攻撃すれば、目押しコンボが可能だ。

ほかにさらに追加するコンボとして、言霊返し（カオスフレア2回吸い）→コブラブロー(4HIT)がある。ぜひ試してみよう。



目押しよりも2発撃ちカオスが大切…（ウソ）

CPU攻略
ヴァンパイア

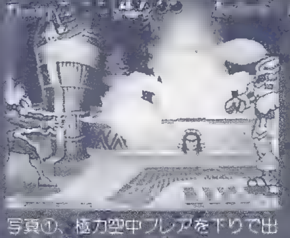
デミトリ

カオスフレアが連打できれば50%合格。後は対キャラのコツ次第で楽々パーフェクト！

担当：闇の遊び人雪風

パーフェクトをとるためのちょっとしたカオスの出し方

デミトリのCPU戦は空中カオスフレアと地上カオスフレアの2発撃ちをしているだけで勝てるキャラが何人かいる。たいした技術はいらないが、このカオス連射パターンは空中は低く小で、地上は着地と同時に大で出さなくてはいけない。写真①のように2発の間を極力狭くするよう[illegible]


写真①、極力空中フレアを下りで出すとこれぐらい狭くなる。

キャラ別対応策

VSガロン

初めに近距離[illegible]大足払いをとりあえず出す。するとジャンプしてくるので、デモンクレイドルで転ばす。あとはガロンの起き上がりを何もしないで跳び越す。すると反対に技を出しているので後ろから好きなように料理してやりましょう。

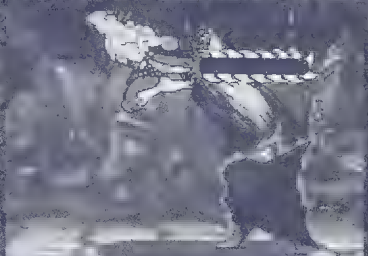

密着ではなく、少しだけ離れて跳び越すのが理想。

VSビクトル

地上のみのカオス連射パターンでOK。このとき、抜けられることがあるので注意すること。また、正面で大パンチ（[illegible]チ）を当たらない間合いで出すと[illegible]大パンチが必ずくるので、パワースピンが出て10～12HIT入れてやる（ぐるぐる法）。これを2回繰り返せばOK。最速残りタイム[illegible]秒でKOできるぞ（意味なし）。

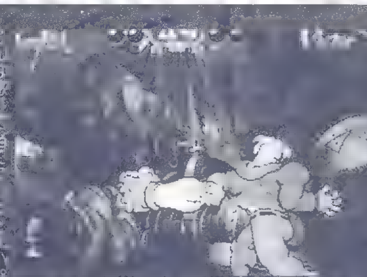
VSザベル

まず、画面[illegible]で待ち、ジャンプダッシュ大キックかデスハリケーンがきたらしゃがんで避け、着地に合わせて連続技を入れて、起き上がりに大足払いなどを重ねて距離を開けて、また待ち続けるの繰り返し。ヘルズで接近してきそうなときに小足払いを連打すること。


[illegible]くなら小・小カオス。

VSモリガン

カオスフレア連射パターン[illegible]をするだけでOK。ときどきロングダッシュで地上カオスフレアを抜けてくることがあるが、その場合、歩いて反対側に回り込んで着地を投げ。


これも[illegible]

VSアナカリス

このキャラもカオスフレア連射でOK。空中カオスフレアを出すときに王家の裁きを受けてパーフェクトを逃さないように。一番楽（ある意味疲れる）なキャラだ。

VSフェリシア

フェリシアは次の行動をとることが多い。

- ●ジャンプ（攻撃は近距離時）
- ●前進から大キック
- ●バックジャンプ・ローリングバックラー

以上である。これらをデモンクレイドルですべて対応するだけである。（引きつけが大切）

時々、サンドスプラッシュがくるので垂直ジャンプで避けるか、跳び込んで連続技を[illegible]


サンドスプラッシュは反応して避けるか攻めろ！

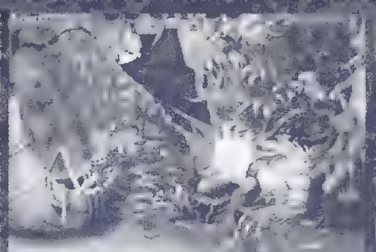
VSビシャモン

とりあえず、地上カオスフレアを出しまくっていればパーフェクトをとれるはず。跳び込まれないように注意すること。

VSオルバス

オルバスはカオスフレアに反応してダッシュ攻撃やジャンプ大キック（トリル）をしてくる。そのため基本パターンはまったく使えないので別パターンを使う。

まず、初めに必ず後退していくので画面右端にいくまで追う。画面端にきたらすぐしゃがみ中パンチを写真②の距離で出す。するとポイズンブレスを出すのでバットスピン（ぐるぐる）を出して当てる。着地したら大足払いを当てて、再度しゃがみ中パンチで誘い、これを繰り返すだけでOK。


写真②、中パンチで誘ったら[illegible]OK。

VSサスカッチ

立ち大パンチを写真③の間合いで当て続けるだけ。ときどきビッグタイフーンがくるが、それは[illegible]とき。カオスフレアを連射して跳ばせて大足払いで転ばす[illegible]だけでよい。


写真③、正拳だけを出していればOK。時間はかかる。

VSフォボス

フォボスは初めかならず後退するので画面端まで追いつめ、画面端にきたら大足払いを連打する。するとガードかジャンプダッシュ、または飛び道具を出そうとするのでデモンクレイドルなどで転ばす（ダッシュデモンがよい）。後は起き上がりに跳び[illegible]キックを重ねて、着地と同時にネガティブストーレンで投げる。これを繰り返すだけでよい。

VSPイロン

初めに歩いて画面端まで下がり、距離をあけてとりあえずカオスフレアを連射する。そのうちに必ず跳んでくるので着地際に[illegible]の目押しコンボを入れる。これを繰り返すだけでよいときもあるが、ワープされて硬直中にダメージを受けるときがある。起き上がりにフォボスと同じ技の重ねをしてもよいが、技の重ねが難しいので要注意だ。

もし近距離にワープされたら小足払い連打で切り抜けよう。

デミトリで稼ぎを狙う場合、連続技の目押しコンボは使わない。必殺技をキャンセルした2HITコンボで稼ぐ。例えば、立ち小キック・カオスやしゃがみ小キック・カオスなどである。カオスフレアの方が威力があるので、できるだけデモンにするとよい。バットスピンも意外に減らないようにHITすれば2800点づつもらえてしまう。最後の一撃にミッドナイトブレスが入れば最高[illegible]00点も入るぞ！デミトリはすべての技の威力がありすぎる。弱いコンボで稼いでいくのが重要。

ペチウイーン地獄！

CPU攻略
ヴァンパイア

ザベル

いかに転ばすか、それが問題だ。だけどその後はラクラク。パイロンも余裕のパーフェクトだ。

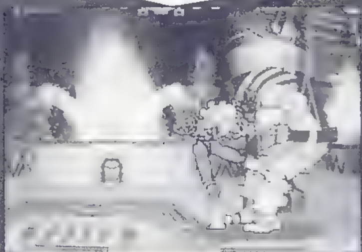
担当：C・LAN

たった一つのパターンでいける。それは…、

①まず転ばす
②起き上がりにレバー下小パンチで跳び込む（打点さえ低ければガードされても可）
③立ち小キック→大足払いの2段で転ばせる

というパターン。小パンチからの立ち小キックはなぜか必ず決まるため、そこからの目押しコンボは必ず入るのだ。





結局はいかに転ばせるかが問題

このパターンで重要なのは、いかにしてまず転ばせるかということだ。キャラ別に中心にみていこう。

VSデミトリ
ジャンプ大ハリケーンで突っ込む。くらえばよし。立ちガードされたらそこから立ち小・大足が入る。

てくることがある。

VSガロン
ジャンプ大ハリケーンはガードさせて…

大足払いの終わり際をガードさせてすぐバックジャンプ。ガロンが跳んだらすぐにハリケーン。起き上がりは早いので注意。

VSビクトル
レバー↓大パンチをガードさせてすぐに空中大ハリケーン。

VSアナカリス
大ハリケーンをして…起き上がりが遅いので注意。

VSフェリシア
立ちガードして待ち、跳んだらすぐに小ハリケーンを対空に使う。

VSビシャモン



目押しで大足払い。ん〜ラクチ



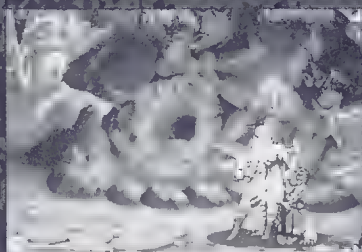
VSフォボス
開始直後に中ハリケーン。ガードされたら着地後立ち小…が入る。…たら…を狙う。

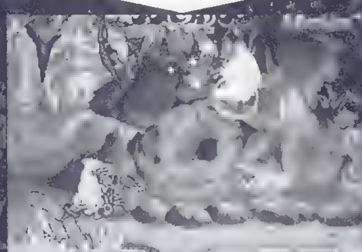
VSパイロン
レバー↓大パンチで端まで押し、端でガードさせてすぐに跳び込み大ハリケーン。ガードされたら…す。

これらのうち、
・ビクトル
・アナカリス
・ビシャモン
・フォボス
の4人には立ち小キャンセル小ハリケーンが入る。コンボボーナスが1000点UPするので、こちらを使おう。

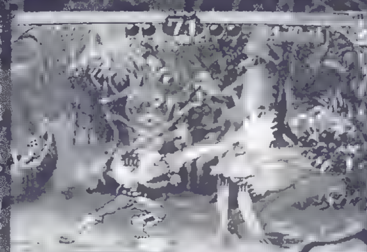
その他のパターンが必要なキャラたち

VSモリガン
…ヘルズゲートをしてガードしていると中パンチ、大パンチの目押しをしてくる。その後必ず空中ソウルフィスト…ので、…で待ちかまえて攻撃。





VSオルバス
ギリギリ当たるくらいでレバー大…のみ。



大パンチのみでよい。…

VSサスカッチ
立ち小からの連続技
このどちらでも入る。ゲージがたまっていると投げ返しがくることも…。
レバー中パンチ連打でも勝てる。

一つのパターンでバンバン決めるのが…スペシャル技で決めよう。なお…からのスカルジャベリンでパ…

ーフェクトが必要だぞ。では…







どこまでもイージーに！

CPU攻略
ヴァンパイア

フェリシア

これで死ぬ確率は思いっきり下がるはず。でもこれでは100万点が精一杯。ここからの稼ぎがほんとは面白いのだ。

担当：珈琲・フェリシア・FREAK!

必殺技コマンドが出せるならOKだ

ヴァンパイアは対戦が熱いが、対CPUも非常に面白い。でも面白いとはいってもクリアできなきゃ悲しいよね。ここでは、いかに簡単にクリアするかに焦点を当てて攻略してみよう。

簡単に…と言いたいけどデルタキックとローリングバックラー、ヘルキャットのコマンドは確実に出せるようにしておいてほしい。またしゃがみ小キック×3→しゃがみ大キックの連打と近立ち中パンチ→しゃがみ大キックの目押しもできるとバッチリだ。できなくても大丈夫だけど。

キャラ別にいってみよう

VSデミトリ

ゲームスタートと同時に画面端に退いてしゃがむ。デミトリが跳んできたらすべてしゃがみ中キックで落とす。そのほかの攻撃はガードしてからしゃがみ大キックだ。バットスピンのみはガードして立ち大キックだ。[illegible]でも近い。

VSガロン

とにかく[illegible]せる。ガロンの近立ち中パンチのスキが一番よいが、パーフェクトではないときはビーストキャノンを[illegible]ガードしてしゃがみ大キックだ。

ガロンの起き上がりにタイミングよく[illegible]に回ってしゃがみ大キックで[illegible]せる。以下繰り返していく。


[illegible]回りのタイミングはこんな感じだ。

VSビクトル

スタートしたらうまく間合いを取って近立ち大キックを出す。

ヒットしたらまた間合いを取って近立ち大キックを出す。ガードされたらビクトルは突っ込んでくるので大デルタキックを出す。フェリシアが着地したらしゃがみガードをする。そしてスキを見てバックジャンプして脱出だ。あとは近立ち大キックからの繰り返しだ。

VSザベル

近立ち大キックをガードさせて大デルタキック[illegible]



VSザベル

[illegible]デルタキックで[illegible]せて大ローリングバックラーで着とす。デスハンターゲーフが来たら引きつけて[illegible]とそう。

ヘルズゲートで[illegible]に回られたら近立ち大パンチで返そう。アパラでの跳び込みは[illegible]ガードしよう。

VSモリガン

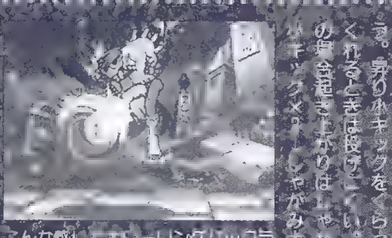
スタートと同時に前進。画面の端のほうまでモリガンを追いつめたら大デルタキック。ヒットしてもガードされてもしゃがみ大キックを出す。しゃがみ大キックが当たったら間合いを取り直してまた大デルタキックをヒットorガードさせる。

VSアナカリス

ゲームスタートしたらバックジャンプをする。そしてアナカリスが跳んだら大ローリングバックラーで落とす。

しゃがみ大キックをガードされたらワンテンポおいて大デルタキックだ。ワンテンポおかないとソウルフィストをくらってしまうからね。サンドスプラッシュなどでアナカリスが跳んだら大ローリングバックラーで落とす。アナカリスの起き上がりに昇りホキックをガードさせて

ヘルキャットで投げてしまおう。昇り小キックをくらってくれるときは投げていい。[illegible]の間合起き上がりは[illegible]しゃがみ小キック×3→しゃがみ大キック[illegible]


こんな感じでローリングバックラーで落とす。

VSビシャモン

スタートしたら[illegible]前進[illegible]で大デルタキックを出す。ヒットしてもガードされてもしゃがみ大キックを出す。そしてまた大デルタキック。しゃがみ大キックを出すと返されたりするモードに入ったら、大デルタキックから小デルタキックを連発してみよう。

VSオルバス

近立ち大キックをくらってくれやすいのでそれで攻めればOK。

ダッシュ[illegible]してきたり[illegible]スを吐いたりと動きがいつもと違うときは[illegible]

[illegible]つまた近立ち大キック[illegible]


近立ち大キックのみでOK!

VSサスカッチ

スタートしたら大デルタキックを出す。ガードされてもヒットしてもバックジャンプ[illegible]

する。そして少し前に歩いてスタート時の間合いになったら大デルタキックを出す。以下繰り返し。

VSフォボス

スタート後前進する。フォボスを画面端に追い詰める直前に大デルタキックをヒットorガードさせる。それでもしゃがみ大キックだ。ヒットすればそれでよし。ガードされたらまた大デルタキック[illegible]んとしても[illegible]転ばせてしまえば[illegible]昇り小キックを起き上がり[illegible]


ここで大デルタキックを出す。たまに相打ちを取られる。

ガードさせてヘルキャットで投げてしまおう。

VSパイロン

スタートしたら大デルタキックで近づく。2回目の大デルタキックで画面端だ。パイロンが垂直ジャンプしたら逃げ[illegible]ってバニッシュネイルでつかんでしまう。あとはパイロンの着地をつかみ[illegible]ればよい。


[illegible]着地をつかむのだ。

得点UPのために！

タイミング[illegible]しゃがみ小キック×3→しゃがみ大キックを使って攻め[illegible]3発の後のしゃがみ大キックをくらって[illegible]パイロンの起き上がりに[illegible]デルタキックを[illegible]重ねる[illegible]

フェリシアで[illegible]率が[illegible]よいのは大ローリングバックラーだ。ボタン[illegible]上段段[illegible]かけさせれば100×3+3[illegible]+2400で2700点だ。ダメージ量はとても少ない。中も[illegible]が安定しない。

ローリングスクラッチも[illegible]き向きの技[illegible]終段のジャンプスパンチダラフィックまで当てると[illegible]がおいしい。立ち小キックから連続で入るところもよい。デルタキックもそこそこの点数だ。300+600+[illegible]+2200で3000点だ。サスカッチステージでは6回ぐらい入るので1万800点ぐらいになる。

お手軽などころではしゃがみ小キック→しゃがみ大キックで100+500+[illegible]00点。立ち中パンチ→二段目→しゃがみ大キックで300+500+[illegible]2200点といったところが高得点だ。

[illegible]では安定して[illegible]を取る必要があるため[illegible]に持っていきたい。[illegible]方向で[illegible]得点アップまちがいなしだ。もちろん[illegible]ボーナスも確実にとっておこう。

CPUに泣く人が多い格ゲーその名も…

KAISER KNUCKLE

カイザーナックル

とにかく今回は、対アステカもおしえちゃう（ジェネラル出しおしみ）。その上ムフフな技も出してしまうのだ!!

キャラを最強にしたい……。
最終奥義の書

出たことがある、もう出せる、見たことがある、どんな人でも知っておきたくなるのがこの最終奥義なのだ。

担当：MAN次郎

インストカードに最終奥義を探せと書いてある通りに、各キャラごとにそれはもうどうしようもないぐらい、強力な技があることが判明。では、一つずつ見ていくことにしよう。

とにかく強力である

最終奥義は1ラウンド中、残りライフが減ってゲージの枠が点滅した時に、やっと使えるようになる。また、クラッシュゲージがMAXの時には超強力に技が変わるぞ。ではレッツゴーである。

和也
幻影虎狼弾

体に気をまとった幻狼弾でダッシュして、相手に決まる。そして、画面外まで持ち上げて、合計5回ヒットする。

1・5秒ダッシュして、相手にガードされるか、画面の端までくると、自動的に止まることになる。

体勢が低いために、ノーマル飛び道具なら抜けることが可能。最終奥義の中では、かなり使える部類に入るのが和也のコレだ。コマンドも出しやすいので、何でもいいから最終奥義を使ってみたい、と思う方はぜひともこれにチャレンジしてみよう。



下をくぐれる。

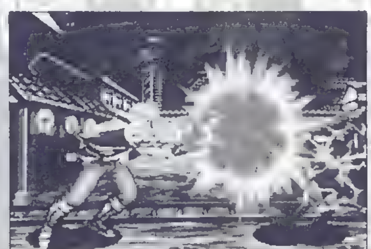


ドウラァ～ッ!!

幻影虎狼弾
←↙↓↘←↘
中・大パンチ同時押し

パーツ
ファイナルスパーク

手にバチバチと、特大オーラキャノンを発生させるのだが、それは相手に向かって飛んでいかず手にくっついたままである。



デカいオーラキャノン。



倒されてもこのように残る。

ファイナルスパーク本体は1秒間出つづけている。その間、相手から攻撃を受けても、ファイナルスパークは発生した場所に出現しつづけるので、相打ちでKOでもねらえそう。

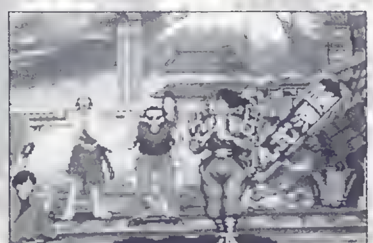
相手にガードさせた時は、大きく2回削れて技自体の当たり判定がなくなるので覚えておこう。使うなら遠間で、おくように出すといい。技が出しにくいので、果たして…。

ファイナルスパーク
↙（タメ）↘←→
中・大パンチ同時押し

月光
旋風火炎地獄の術

間合いに入った相手を、足で画面外高くまで蹴り上げ、空中へ分身で移動する。そこへ相手が落下した時に、手から炎を出して回転しながら相手を黒コゲにしてしまう。

コマンドはさほど難しくないのだが、投げ技のため使いにくさに磨きがかかっている。



まずは分身。



火炎地獄で当てる。

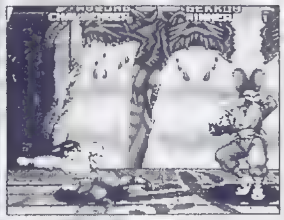
普通の投げと同じようにして使えればベスト。早いところこのコマンドに慣れて、気絶した相手にでも決めてやれ。

旋風火炎地獄の術
→←↙↓
大パンチ、大キック同時

武龍
撃殺飛竜拳

スライディングですべっていき、当たると無数の攻撃を入れた後、竜気斬でトドメをさす。

相手にガードされるとダメだが、動きが本当に速いためかなり使える。しかもスキがほとんどないので、多発しても全然平気だ。



この間が速い。



目にも止まらぬ連続技。計11発なり。

技の出るまでがスライディングなので、使い方によっては、飛び道具も抜けられるぞ。牽制がてら出したら入ったなんてことがよくある最終奥義だ。

それにしてもコマンドが難しいので、練習が必要。使えるようになれば強いぞ。

撃殺飛竜拳
←→↘↓↙→ 大パンチ大キック同時

梨花
真空刎

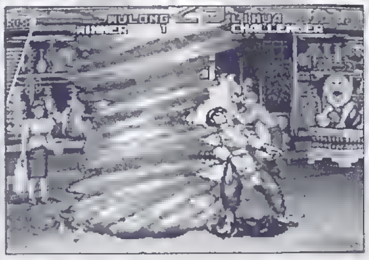
ヒットする前は、真空投げの龍巻を左右にゆらすのだが、ヒットした後に大きな龍巻に変化する。

発生時間は真空投げ激と一緒だが、真空剣のほうが開始モーションが遅い。

使い方といっても、真空投げと同じ使用法でいいのだが、やはり出づらい。うまく出せれば、左右、上にバリアを張っているのと同じ。



この太さから…、



巻き上げるとこんなに太く。

ちなみに、この龍巻は右回転してるって知ってましたか。いや、別に意味はないっスよマジで。

真空刎
→↘↓↙←↖ 中・大パンチ同時

ライザ
サンバ・デ・エクセレンテ

サンバの強化版。

リオのカーニバル風の衣装をつけて回転するが、この時一緒にキラキラと光も出る。

リーチがないようにも見えるが、けっこう長いぞ。しかも、出かかりに無敵時間があるため起き上がりにも有効。真下タメでさえなければ、対空兵器として実用できたかもしれない。



頭の羽って強いのかな?

上半身の攻撃判定はデカイが、足元の攻撃判定はないに等しい。足払いの長い相手や、スライディングを持っている敵には、使ったらまず転ばされると思ったほうがいいぞ。



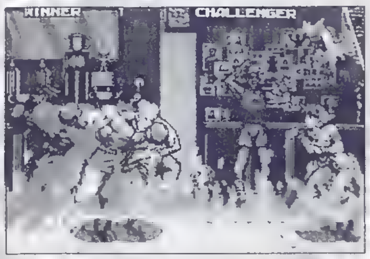
宝塚のピンチ!!

サンバ・デ・エクセレンテ
↓(タメ)↙←↙↓↘ 中・大キック同時

J・マッコイ
デストラクティブコンビネーション

相手が地上にいて、なおかつ無敵技を出していない時、ダッシュ中間合い内で相手に当てると、赤い残像をつけて相手を打ちまくる。

ダッシュ中の無敵時間はないが、ラッシュ時の一発目と二発目が無敵である。決まれば5回HITで、ガードされても楽々4～5回は削れてしまう。



見てろよジョン!!



フックだボディだボディだチンだ、めんどくせーぜヘイ!!

打ち終わった後のスキも小さいので、反撃される恐れもあまりない。マッコイにとっては、これほどたよりになる技もないだろう。ガンガン攻めてやるのだ。

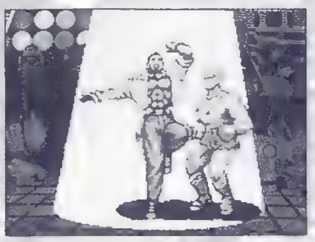
デストラクティブコンビネーション
↙(タメ)↘↓↙←↖ 中・大パンチ同時

ボギー
デッドダンス

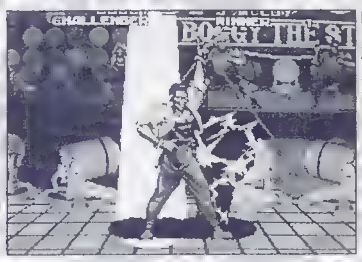
間合い内の相手にかかるとバックが黒くなり、ボギーの体を明るくスポットライトが照らす。相手が見とれている間に踊りまくり、最高にビシッと決めた瞬間、相手が電撃をくらって倒れる。

投げ技のため、決めるのがかなり難しいが、投げ間合いは結構、広範囲なのだ。

相手の技をスカらせたり、ジャンプ大キックを早めに出してフェイントを混ぜるなどして、できればねらってみよう。



ピッカ～ン。



フィニッシュ!!

デッドダンス
→↘↓↙←↙↓ 大パンチ大キック同時

マルコ
マルコダイナマイト

見た目はマジックハンドとなんら変わりないが、決まると超うれしいのがこのマルコダイナマイトである。

コマンドもブッチギリで一番長く、リーチは長いが普通の投げよりも入れにくい。それは、技を出してから投げるまでにモーションがあり、見てからジャンプしてもよけられるからだ。

最高級に使うのが難しいこの技、今の所の使い道は飛び道具先読みで出すぐらいだが、カウントダウンがシビアなので、ほかでもぜひ決めたい。



カウントダウンして…



自爆!!

マルコダイナマイト
→↘↓↙←↙↓↘→ 中・大パンチ同時

天下の暴れ者がここにいる
三匹が来る!!

強い!!ただその一言で言い切れるほどに強力なメンツがこいつら。とにかく今までのやつらたぁ～レベルが違うよ、こりゃ。

担当：MAN次郎

基本キャラ9人を倒すと、順番に出てきて、しかもどんどん強くなっていく鬼たち。ゴンザレス、アステカは1コインでなくても出てくるが、ジェネラルはすべてノーコンティニューでなければ見られない。まあ見てくれ。

ミハエル・ゴンザレス（柔道家）

ロシア出身で、性格はいたって無口。感情もすぐに押し殺してしまうほど。だが、頑固で思いこんだら絶対に引かないので、あまり変なことはこの人の前で言えない。

まあ、基本的に生きるのが不器用なタイプと言えよう。

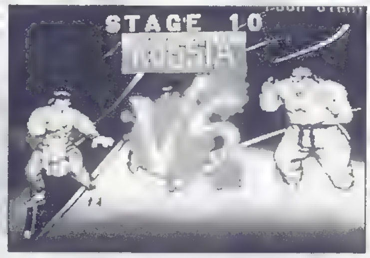
バックストーリー

オリンピック出場を目指し、その男は闘っていたのだった。金メダルを取れば地位と、名誉と、終生にわたる生活保証がなされる。金メダルに挑戦するには年齢からして、最後のチャンスだった。

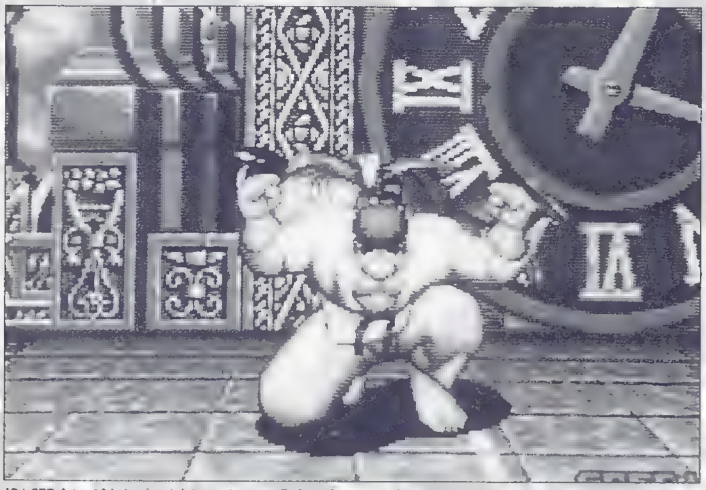
しかし、突然の変革の嵐は彼からオリンピックへの切符と、彼女を奪い去った。

そして男に残された物は何もなかった。不況と生活不安が彼を襲う。ターニャからの音信も途絶えた。さまざまな憶測、噂が彼の周りを飛び交う。

街角に張られた格闘大会のポスターを見て彼は決心した。必ず、ターニャをこの手に取り戻すと…。



デカく見えてもそれほどは身長がないゴンザレス。


投げ間合いがとにかく広い、ムカツクよ、え～ん。

アステカ（レスラー）

出身地はメキシコ、彼の性格、生年月日、すべてがナゾにつつまれている。

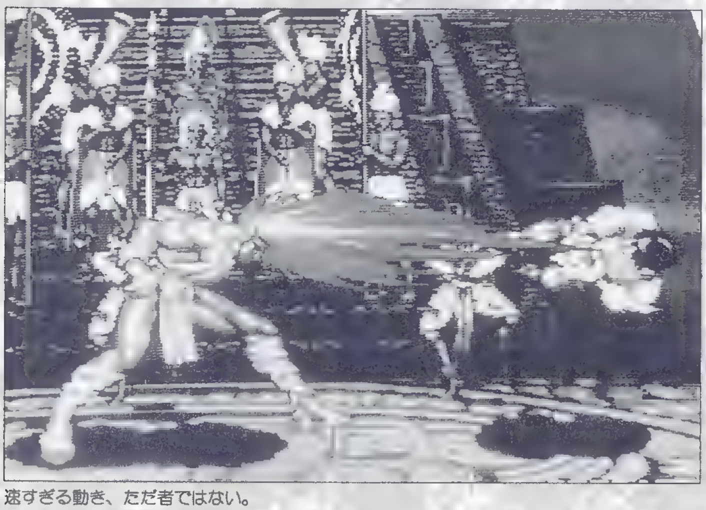
バックストーリー

返り血を浴びたヒスイの仮面がライトを浴びて光り、観客席は興奮のるつぼと化した。今から彼が正義の鉄槌を下すのだ…！

かつて偉大な文明を築きあげた民族の末裔と噂される人物。

正体がナゾに包まれているわけは、彼の異常なマスコミ嫌いと記憶喪失に原因がある。一説によると身につけた"パレンケの仮面"によって過去と引きかえに不老不死になったとも…。


レスラーには見えないな…。


速すぎる動き、ただ者ではない。

ジェネラル（軍人）

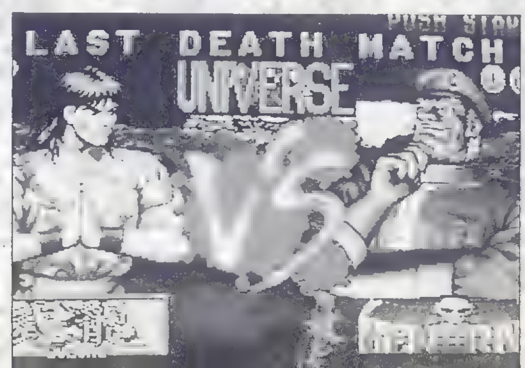
性格はいたって冷静沈着、人の上に立つ資質をすべて兼ね備えているかのように、常に自信に満ちあふれている。

しかし、彼はどんな状況下においても午後のお茶の時間だけはとる。

バックストーリー

高圧的で人を見下した態度、私情をはさまぬ冷酷な判断力…彼はどんな戦場からも仲間を連れ帰ってきた。傭兵たちは尊敬と崇拝と、恐れをこめて彼を呼ぶ…エビルアイズジェネラル…その目で見られたら誰一人として生きてはいられないと言われる邪眼を持つ将軍と。

いつからかこんな話が広まった。世界最強となったものに1000万ドルの賞金を与える！その噂は瞬く間に世界を駆け巡り、そして物語が始まった。



勝てるもんなら勝ってみい。


やめて～っ!!

転ばせたら、あとは斬るだけ
CPU攻略 梨花

跳び込み?連続技?そんなの使わずとも、居合斬をはじめとする必殺技だけで勝てる!

担当：斬LLERコスギィ

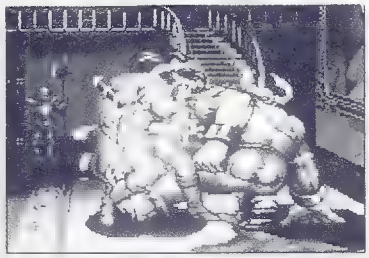
CPUでの梨花は、居合斬につきる。通常技の出番はほとんどない。そのため、一番重要なのは必殺技を完璧に出せること。正確に、素早く、狙ったタイミングで出せさえすれば、それだけでも十分、ラストまで行けてしまうのだ。

秒殺!居合斬パターン

説明すると、転ばせた相手の近く（ぎりぎり投げられない間合い）で待ち、起き上がった直後に、完全無敵の居合斬で相手の攻撃をスカしつつ斬るというもの。

スゲー難しそーじゃん、というあなた、実は簡単に、間合いとタイミングを合わせる方法があるんですよ。

まずは居合斬を当てたら、レバーを前に入れっぱなしで前進する。相手は地上で2度、でん、でん、とバウンドするので1（いち）、2（にい）とタイミングを計り、3（さん）で居合斬が出るようにすればバッチリ。もちろんあとはこれをくり返すだけ。画面端に追い込んだら、前進せずにタイミングのみを合わせよう。



起き上がり技を誘い、スカして斬る!

このパターンに100%ハマるのは、マルコ、ライザ、バーツ、和也、武竜。

まれにかわされたり、ガードされるが、使えるのは月光とマッコイ。



まあ、こういうことも時々ある。

このパターンで使う居合斬は、マルコ、ライザには大、バーツ、和也、月光、武竜には中居合、マッコイには小居合でいくのが確実だ。

キャラ別に斬る

●VS梨花（一人目）

梨花は一人目に持ってくると超楽。ほっとけば跳び込んでくるので間合いを合わせつつ待ち、空中投げor居合斬。

近づかれたら立ち小キック連打で追いはらう。

●VSマルコ

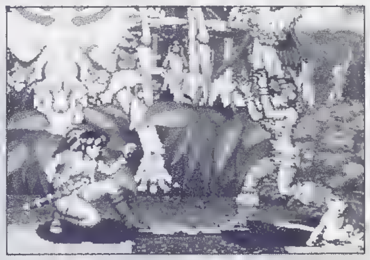
スタートしたら即、超の霞切り。ガードされても当たるまで大霞切りを2発目のみが当たる間合いから出し続ける。

転ばせたら居合パターンへ。

●VSライザ

スタート直後跳び込んでくることが多い。跳び込みだろうがエスタールだろうが歩きだろうが、間合いに入り次第、中居合を出せば、まず当たる。

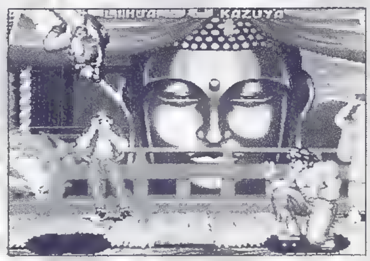
ここから居合パターンへ。



起き上がりツカボイがあるのでライザは少し離れて待とう。

●VSカズヤ

跳び込みは居合斬で転ばせる。鬼吼拳は先読み気味に、間合いに応じて、前方or垂直ジャンプフェイント技で手前に着地、即、中居合が当たるので居合パターンへ。



端～端なら前ジャンプフェイントで手前に着地。

●VSバーツ

跳んでくれたらラッキー。

オーラキャノン→ローリングスマッシュはガード後、近ければ大居合が入る。その後、居合パターン。

●VS武龍

龍激掌→翔天龍舞or跳び込みorフェイント技とくるが、龍激掌を消すように激真空投げ。居合パターンへ。

●VS月光

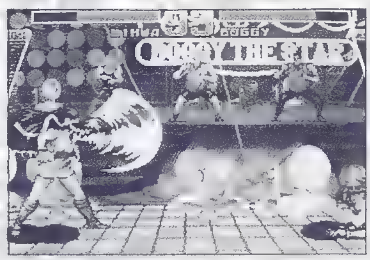
スタート直後の激真空投げが運が良ければ入る。跳んで来てくれなかったら、スタート時くらいの間合いで、激真空投げを連発する。黒十字も消すことができるぞ。転ばせたら居合パターンだ。

●VSマッコイ

適当に居合斬を出すだけでくらってくれる。そこから居合パターンへ。

●VSボギー

退がりながら待ち、跳び込み、リスキーステップなどを居合斬で転ばせ、さらに大活殺剣を空振りする。するとボギーは歩いて近づいてくるので、間合いに入り次第、大居合斬が必ず入る。あとはこの大活殺→大居合をくり返すだけだ。



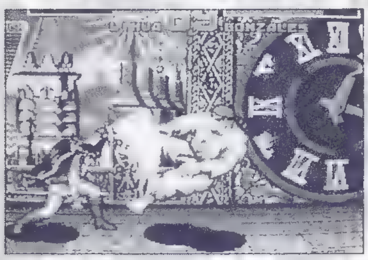
居合が当たったら、すぐに活殺剣で素振り。次の居合斬は予約済み。

●VSゴンザレス

まずはバックジャンプで間合いを離す。近づいて来るのを待ち、ギリギリ投げられない(2キャラ分ぐらい）間合いまで引きつけ、激の霞切り。

CPUは立ち大キックで返そうとするのだが、ここに霞切りの一段目がヒットする。つまり、立ち大キックで返されるのは、間合いが遠いか、同時押しの失敗で中や大の霞切りが出てしまっている証拠だ。

激霞切りがガードされたら、その場から激霞切りを当たるまで連発しよう。反撃は受けない。ただし画面端でガードされたら、バックジャンプで逃げること。



コマンド入力ミスにはくれぐれも注意。いつもこううまくいくとは限らない。

ミスさえしなければ、絶対パーフェクト取れるんだけどキツイ。集中力の勝負。

●VSアステカ

しゃがみ小パンチ連打で待っていれば、髪の毛には当たらない。跳び込みには中居合斬、歩いて近づいてきたら激居合斬で斬る。画面端で転ばせたら、中居合斬での居合パターンが使える。

こうして見ると本当に梨花は楽だ。パーフェクトも取りやすいし、タイムも70～88ぐらい残る。

さて、残るは緑色のニクいヤツ、ジェネラルだが、正直に白状すると、いまだ梨花を使った確実なパターンは見つかっていない（運が良けりゃあ居合パでいけんだけど…）。

というわけで良いネタ（パターン）をお持ちの方、情報待ってます!

俺を使えば楽だぜ!!
対CPU　武龍

竜気斬がとりあえず使える。CPU1コインクリアに一番近いのがこいつ、武龍だと、僕は思う。

担当：MAN次郎

龍が今飛びかう!!

スタンダードで使いやすい武龍は、ほとんど龍気斬だけでCPUを倒せる。まずはバーツを選び、ライザ、和也、月光の順で闘う。まあ倒し方を見てくれ!!

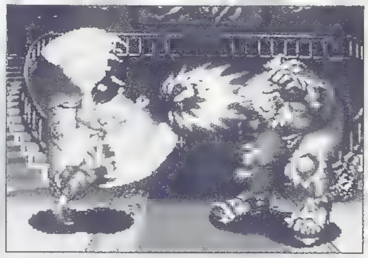
ここに挙げられるパターンが、メインの大龍気斬のみの戦法である。

スタート直後にいきなり大龍気斬を出し、そのまま相手がKOするまで出し続ける。このCPUは、あまりにも反応がすばらしいため、龍気斬の後に何か技を重ねてくれ、着地リバーサルでその手、もしくは技を斬りさいてくれるのだ。いわゆる相手の技をさそえるといったわけ。

通じるキャラは、マルコ、梨花、ライザ、バーツ、ボギーである。

この中で、ライザには最初にスライディング（激足払い）で近よってから、起き上がりに中龍気斬を重ねるとさらに勝率が上がる。とにかくライザは近づこう。

他のキャラは、あまり考えずにただ連発してやること、手を休めてはいけない。



これに当てる。みんなこんな感じよ。

簡単な料理法!!

前にKOのしかたが書いていないやつは、少々パターンが違うのでこれを覚えよう



当たるので二段をねらう。

変パターンその1和也

相手とにかく中間間合いを持ち、和也が飛び道具を撃つのを待つ。そこで、撃ってきたらスライディングで相手を転ばすのだ。

ただ、これの繰り返しでも勝つことはできるが、相手の起き上がりに龍激掌を重ねるのがいい。何か技を出そうとして3回に1回はくらうので、当たったらスライディングの2段にもっていく。

変パターンその2月光

とにかくフェイント技（ジャンプ頂点でレバー下＋Ⓚボタン3コ同時押し）で転ぶまで打ちつづける。すぐ当たるので、決まったら相手の起き上がりに龍激掌を重ねてジャンプをさそい、跳んだらもう一度フェイント技を出す。まあ、跳ばせて落とす、のパターンと言っておこう。



これで落とす。

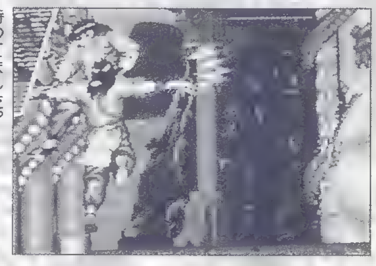
変パターンその3武竜

まずは自分を画面端までもっていき、相手が飛び道具＋フェイント技の1セットを出してくるのを（もしくはフェイント＋翔天龍舞）待つ。

その時、一発目の飛び道具はガードして、次の空中攻撃を龍気斬で落とす。ひたすら待って倒してやれ。

変パターンその4マッコイ

こいつはとにかく楽、中間距離からスライディングのみで勝てる。起き上がりに大足払いを重ねるだけでもいいぞ。



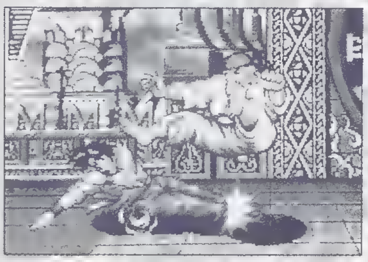
待ってました。

おいおい寄るなや!! VSゴンザレス

こいつと闘う前に知っておいてほしいことは、技をスカってはいけないこと。投げ間合いが広すぎるため、すぐにやられるぞ。

とにかく相手と距離をおき、龍激掌の激を出す。激は受け身でもこせないことがたまにあり、しかもよくジャンプしてきてくれるのだ。相手のジャンプはすべてスライディングで落とすこと。龍気斬では一方的に負けることが多い。

相手に追いつめられたら、フェイント技をガードさせて再び間合いをとる。とにかく、遠くから跳ばしてどう落とすかを考えていこう。



これは特にスライディングの的。

だめだ、強い…でも勝つ!! VSアステカ



スラ投げが入りやすいときもある。



まずは近づく。

スタート直後に大足払いを出し、相手のジャンプをさそう。跳んできたらしゃがみ大パンチで落とし、もう一度大足払いを出しての繰り返し。

これがダメな場合は、月光と同じく小の竜激掌を出し、相手が跳ぶのを予測してフェイント技。もしくは、スライディングをギリギリ当たらないように打って投げも決まる。

以上がカイザーナックル武竜のCPUパターンである。ジェネラルは、おりを見て一気に倒し方を教えるつもりなので、それまで待っててくれ。

また、ジェネラルを倒したという人、ハガキを私のところまで送ってください（よろしければ…参考にしたい）。コーナーは、MAN次郎におしえちゃう係までです。よろしくね。

書店（帖合）印	部数　冊

ゲーメスト

No.38	No.90	No.115
No.44	No.91	No.116
No.47	No.94	No.117
No.48	No.96	No.118
No.50	No.97	No.119
No.52	No.99	No.120
No.53	No.102	No.121
No.54	No.104	No.122
No.55	No.105	No.123
No.56	No.106	No.124
No.57	No.107	No.125
No.64	No.108	No.126
No.77	No.109	No.127
No.81	No.111	No.128
No.84	No.112	
No.85	No.113	
No.87	No.114	

ゲーメスト単行本
ストII 波動拳の謎　定価980円
餓狼伝説の謎　定価980円
侍魂の謎　定価980円

●お求めの号に○を

お名前	
お電話	

雑誌03659

コミック注文書

貴店TEL　（　　） FAX　（　　）	
申込数	冊
お名前	
お電話	
「ゲーパロ4コマグランプリ①」定価580円	冊
「ワールドヒーローズ2 4コマ決定版」定価580円	冊
「餓狼伝説24コマ決定版」定価580円	冊
「餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版」定価580円	冊
「サムライスピリッツ 4コマ決定版」定価580円	冊
「サムライスピリッツ 4コマ決定版②」定価580円	冊
「龍虎の拳24コマ決定版」定価580円	冊
「餓狼伝説」LEOADVER 定価980円	冊
「龍虎の拳」天獅子悦也・石井ぜんじ 定価980円	冊
月　日	
株式会社　新声社	

龍虎の拳の1と2の質問を待っている。ユリばかりじゃなく、マイナーなキャラにもスポットを当てていきたいから、そちらも考えておくれ！また、こんなのもやってくれ〜というのでもいいぞ!!（例：水泳大会etc）

締め切り11月15日消印有効

◆GAMEST◆11月15日号プレゼント◆

◆156ページのゲーメスト11月15日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：1番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：今号の表紙は？あと、次号以降で希望する表紙の図柄は？

Ⓓ：今号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか？

Ⓗ：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
Ⓐスーパーストリートファイター IIX 価格7000円（税込み）	本
Ⓑワールドヒーローズ2JET 価格6500円（税込み）	本
Ⓒ極上パロディウス 価格6000円（税込み）	本
Ⓓヴァンパイア 価格6800円（税込み）	本
	本
	本
	本
	本

お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

申込数	冊
お名前	
お電話	

書名	著者	価格	数量
スーパーストII 4コマ決定版		価格580円	冊
予約 魔法大作戦	竜騎兵	価格850円	冊
予約 スーパーリアル麻雀PIVアンソロジー		価格780円	冊
SSディッカー	都築和彦	価格980円	冊
豪血寺一族①	貴城輝	価格980円	冊
出たな!!ツインビー①	吉崎観音	価格980円	冊
アクアリウム	須藤真澄	価格980円	冊
アンダーカバーコップス	吉藤美一	価格980円	冊
ワールドヒーローズ2	雑君保プ	価格980円	冊
コットン	水上宏樹	価格980円	冊

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（11月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他 ※

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル4F

株式会社　新声社

龍虎の拳の謎
質問内容大募集!係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

痛快 GANGAN 行進曲

ガンガン やっちゃってください！

担当：MoMo

めざせ、高得点！つーことで、今回も対CPU戦いきまひょか？

1．強いやつが勝つのではない！勝ったやつが強いのだ!!　勝ちゼリフ編

キサラ "O.K. I'll let you off the hook"
（ここらへんで勘弁してあげる）

レオンハルト "Soy el más fuerte del mundo"
（俺様が世界一強いのだ）

2．相手を熱くさせる、これも作戦の一つよ！挑発編

ボビー "I'm smarter than you are"
（ここの違いさ）

キサラ "Suker♡"
（お・馬・鹿・さん♡）

レオンハルト "Qué pesado!"
（かったるいぜ！）↓＋Cの挑発
"Qué pasa? Levantate, ideota!"
（どうした？はやく立てよ！）ダウンした相手への挑発

3．この技をくらって、立っていられるかな？ガンガン必殺技編

レオンハルト "Lanzate!"
（かかれ！）

シン "Go for broke!"
（ガンガンいくぜ！）

4．ふっとばされて、ぢ・えんど。断末魔編その1

ボビー "He got me!"
（やられた〜っ）

以上、ガンガン音声合成でした。

第2回の募集

前回に募集した「GANGANタイムアタック」には、みんなチャレンジしてくれたかな？
第1回の締め切りは過ぎてしまったが、実は「あれから、いいパターンができたんだよ〜」と言う人がいるかもしれない。
そんな人のために、第2回のタイムアタックを募集するぞ。ルールなどは前回と同様なので、そちらを見てほしい。
第2回の締め切りは、11月7日 だー

より速い、より高い得点を待っているぞ。
それと、「ADKの小部屋」ということで、イラストも募集してます。ドンドン送ってね。

彼(彼女)たちの叫びを聞け！

それではスペースがあまっちゃったので、GANGAN音声合成でもやりましょう。
李と必殺技と一部抜けているけど、そこは勘弁ね。つーことで、レッツ音声合成ー
ちなみに、レオンハルトのはスペイン語ですので。

キサラ "Oh god!"
（か、神様〜っ！）

レオンハルト "No lo puedo creer"
（ま、まさかこの俺が…）

5．私の四方固めで、天国に送ってあげるわ。断末魔編その2

ボビー "Feels so good…"
（き、気持ちいいよぉ…）

キサラ "Oh, good…"
（か、快感…）

シン "I can't breath…, but I'm happy♡"
（苦しいけど…幸せ）

レオンハルト "Oh, mi primer abrazo…Qué felicidad!"
（こんな快感、初めてだぁ…）

もう少しリーチがあればなあ…

対CPU戦 ボビー

一応スピード型のキャラだが、あまりスピードは関係ない。それがボビーのCPU戦である。

担当：MAN次郎

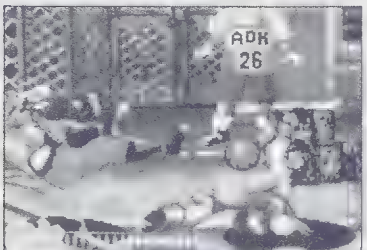
ボビーは、クリアするだけなら楽なのだが、いざタイムアタックになると、攻撃力のなさでいまひとつタイムが伸びない。

ではどうすればいいのか？ CPUで使える基本技から、連続技まで一つ一つ挙げてみよう。

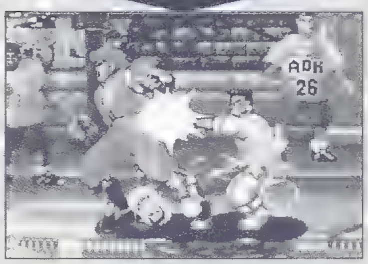
これを使うといいのだ!!

基本技のスピードはあるのだが、リーチがない。いくら子供だからといっても、ここまでないのはプレイヤーにとってもつらくなる。

大人並み、いやそれ以上にリーチがあり、一番使えるといっても過言ではないほどの技として、**スライディング**（強キック）があるので覚えておこう。



これが入れば、



これも入りやすい。スライディングで調べてこれを使うのだ。

スピードは言うまでもないが、スライディングは、これが入る技のスキであれば、スピニングアタックがほとんど決められる。闘いの中では、必殺技ガードの後に決めるなどして、スッテンコロリンと転ばしていこう。

スライディングには負けるが、ほかに使える技として遠**距離強パンチ**がオススメ。しかも、この技は相手が転ばずに、キャンセルをかけると連続技としても使えるので、対戦でも有効っぽいぞ。これも、スライディング同様相手が必殺技を使ったスキに、連続技としてたたきこんでやろう。



対空としても使えそうだ。

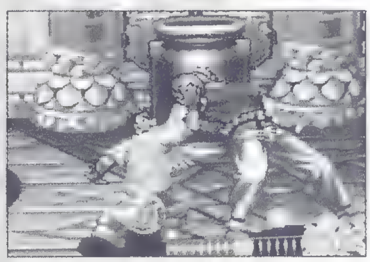
必殺技の中で主に使用されるのが、やっぱりスピニングアタック。ガードされても反撃をくらうことがあまりなく、削りとしても利用価値はデカい。

またスピニングアタックは、技が出てから攻撃判定が出るまでが早いので、相手の技のスキにそのまま出しても当たってくれる。連続技として決めるか、そのまま決めるかは、技のスキの大きさによって使い分けよう。

ほかの必殺技は、どちらも連続技としてつなぐことはできるが、ダメージの与え方がスピニングアタックのほうが強力なため使用しない。覚えておこう。

使用される連続技!!

ボビーの連続技の中では、**ジャンプ強パンチ×2→近距離強パンチ→スピニングアタック**



2発目にキャンセルをかけるのだ。

が最もポピュラーなものだが、威力がかなりある。相手の体力ゲージを1本分近く減らすことが可能なだけに、ボタンが全部パンチボタンのため出しやすい。間違えてジェットアッパーカットになることがあるので、注意しておくこと。

使う場所というか、決まりやすい場所だが、そのままいったのでは相手の対空兵器にアッサリ落とされてしまう。使うならば起き上がり、ダウンした後を狙って、ガンガン跳び込んで使うのがいい。

遠距離強パンチ→スピニングアタック

近距離で当たり、2発当たってくれればうれしいのだが、ボビーの体が小さいためか、すぐに遠距離となってしまう。

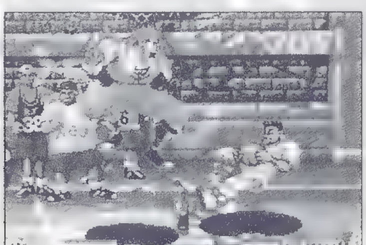
前文でも書いた通り、遠距離はリーチが長くスピードがあるので、この連続技はリーチの長い遠距離強パンチ、キャンセルスピニングアタックとなったわけだ。

主な使用場面は、相手が大きく跳び越した後や、必殺技を大きく空振りした後などで、非常に効果的である。気になる威力もまあまあである。

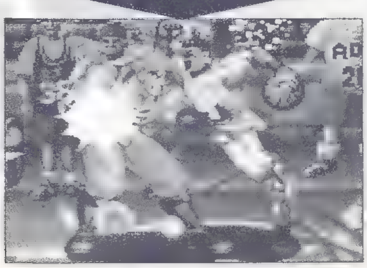
ボビーが武器を使う

ボビーが武器を使う。いくらリーチと威力がないからといって、タイムが落ちるんじゃない?と言う人、そんなこたぁない。スコップなら、相手の体力が残り少ないときに削りで、火炎ビンならば、当てた後にフライングトリプルキックを決めてやればいい。

タイムが悪くなると評判の武器も、ボビー・ネルソンにかかればタイムUPの武器に早変わりする。要は使いようだ。



これの後に



フライングトリプルキック。

バスケ…ではなく闘いが始まる

対CPUの基本はやっぱり待ち。スキを突いて闘うことを念頭において、一ついってみよう。

ゲームのラウンドが始まってすぐに、相手がいきなり挑発してきたとき。この場合は、



この強パンチの後、何にしようかな～っ。

ありがたくジャンプ強パンチからの連続技を決めよう。挑発は、できるだけ素早く反応して、必ず決められるようにすること。

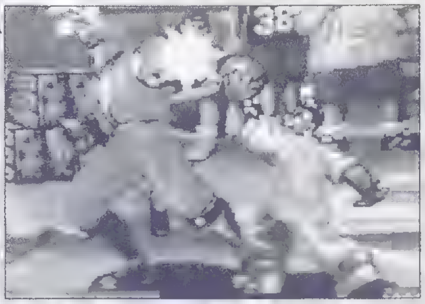
ガードされたら、そのままスピニングアタックまで出して、削ってしまうのもいい。さらに最後の攻撃をスライディングにするのもグッド。うまくいけば転んでくれるからね。

また、ボビーのCPU戦は1人目がフウマで、最後がシンである。どいつも、弱キックなどを出していると、必殺技を出してくる確率が上がるようなので(よく出してくる)覚えておこう。

キャラ別バスケ退治法

VSフウマ

やはり楽。ガンガン跳び込んで連続技の練習をしてやろう。こいつだけは、ダウンしてなくてもくらってくれるぞ。


頭が悪いぐらいくらいくらうフウマ。

VS条

ダウンしているとき以外に跳びこむのは無謀極まりない。スライディングを多く使い、転んだら跳びこむようにする。

相手の攻撃は、条スペシャルをガードした後にスピニングアタックを決めることを考えて闘おう。ほかの技を出してきたらスライディングを使い、できるだけ転んでくれるように願おう。

VS牙

手数、いや足数が多いので攻めやすい。起き上がりのタイミングさえ覚えれば跳びこむのも良策。

必殺技の中では、青狼牙と孤鷲脚に的を絞ってスピニングアタックをねらうのだが、どちらもスキが大きく、楽々強パンチキャンセル、スピニングアタックが入るぞ。大足払いもスキがでかいので、スライディングが決まる。


跳びこした後は強パンチキャンセルが落ちついてできる。

VS剛

スライディングが決まりにくいので、闘いの中ではあまり使わないほうがいい。そもそも、剛は技一つ一つのスキがデカイので楽に勝てるハズ。

起き上がりに攻めることを忘れずに。

VSボビー

体が小さいので跳びこみが難しい。

必殺技ならば、どれをガードしてもスピニングアタックが決められる。こいつは、とくに小足で必殺技を誘いやすいぞ。


待ってました。


返してくる、なぜだ…。

VSレオンハルト

ハッキリ言って一番楽な相手。ブラッディクロス、真暴殺掌だけか、強キックの後にもスピニングアタックが使える。

長身なためか、起き上がりに跳びこむとくらい投げ、もしくはガード投げされることがしばしある。相手が何もしてこなければ、小足よりもスライディングをするほうがいい。

VSキサラ

必殺技はどれもスキが大きいので、ガードしたらスピニングアタックの準備をしよう。チアリーダーキックは、スピニングアタックが3発しか入らないので時間のムダだが、ガマンして技を決めよう。

ダウン後のジャンプ強パンチからの連続技も決まりやすいぞ。


ちくしょうっ時間のムダだよ。

VSシン

必殺技はどれをガードしてもスピニングアタックが入らない。したがって、こいつにはスライディングを使おう。

また、スピニングアタックはヒザげりのときのみに使用すること。また、ドロップキックもスライディングで返すことができるぞ。

ちなみに、相手への跳び込みはキャプチュードが怖いので、あまり使わないほうがいいだろう。


ヒザか、これを待ってだんだよ。

P.S. ボビーは、ダッシュキックが強く、その上相手が転んでくれる。相手が遠くで技をスカったときにはけっこう使えるぞ。カッコイイ少年ボビーを使い、夢をでっかく彼にたくそう。


ドロップキックの後も。

まだまだいけるぜ！

DAYTONA USA™

安定したライン取りに加え、ついに初級はスリップストリームが使えるレースモードに突入する。

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる
協力：ECM-Z・BOY

初級モードは何が変わる

より速いタイムを狙うとなると、T・Aモードではなく、敵車が存在するレースモードを選ぶことになる。

レースモードであれば、敵車の後ろにつき、スリップストリームを使うことができる。

このテクを使うと、T・Aでは326km/hが最高だったのに対し、335km/hを可能にしてしまう。

［スリップによる差をタイムでみる］

コース	モード	タイム	その差
初級	T.A	2'12"39	↕1"68
初級	レース	2'10"71	
中級	T.A	2'55"48	↕1"06
中級	レース	2'54"42	
上級	T.A	3'09"67	↕1"00（予測）
上級	レース	未計測	

実際のタイムでいうと、ショートカットをした2周目以降のラップで、約0・2秒も速くなるのだ。1周目を含め、トータルで2秒弱速くなる。

しかし、そう簡単には速く走らせてはくれない。

速く走るためにはまず敵車の多い、初めの周回をものにしないといけない。

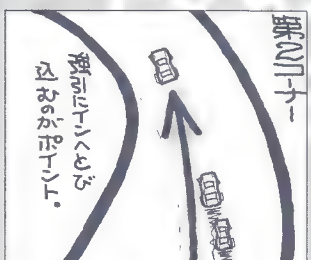
今回はその要となる3周目あたりまでみていこう。

注意するのは敵車との接触。遅れるとパターンがずれる。

初級より速く走る

孤独な闘いであったT・Aモードの走り。極限まで自分を追いつめることができるので、ある意味では究極の走りが出来たといえる。

しかし、スリップストリームが使えるレースモードは、プラス10km/hの世界。



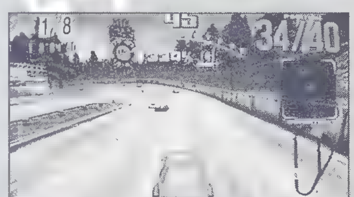
文句なくT・Aモードよりも速く走れる。初級のコースでどこまで速く走れるのかをつきつめていく闘いが始まっている。

プラス10km/hでT・Aモードと変わってくるのは、やはり減速のタイミングだ。

その上がっている分、距離を考えて減速しないとコースアウトは間違いない。



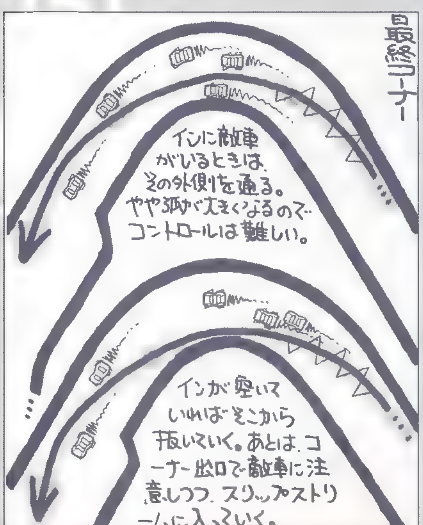
スタート後、ラインをインへ。斜めに抜けてスリップで使用。



ミドルまでふくらみ、一気にハンドルを切ってインへ入る。

普通に考えると、T・Aモードでの通過速度まで落とせばいいのではと思う。しかし、このゲームの場合、スピードよりも、そのときの車の向きが重要、その角度が一番グリップするからである。

その向きにしてしまえば、あとはラインは同じになる。



まずは1周目

全40台がローリングスタートする初級、その数の多さがまずライバルとなる。

スタートしたら敵車の後ろをつきつつインへ。

第1コーナーはインを走り、次のコーナーまでにラインをミドルに変える。

第2コーナーに入っていくとバトルしている敵車が2台。

ここはインから抜く。



最終コーナー。この混雑の中をぶつからずに抜けていく。

インから抜くには、強引なステアリングでタイヤが鳴るテクを使う。普通のグリップ走行ではより大きな弧を描かなければならないからだ。

切り込むタイミングが早めなので、それに気をつける。
最終コーナー前の長い直線では、バトルしている2台の敵車の左を抜け、その前の大



2周目の裏ストレート。右側が空いていれば直進するべし。

群のスリップに入りにいく。
そして最終コーナーへ。
目印の顔の看板のちょい手前で2速へ。と同時に切り込み、インへ飛び込む。
どわーと大群とともに走るが、少しイン側に1台と、アウト側に数台、敵車がいる状態になるので、その間を抜けるようにしながらコーナーを脱出していく。
スリップを使いながらラインを変え、ピットロードへ。

ギリギリまでスリップ使用

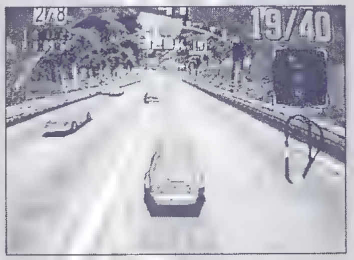
ピットロードを抜け最終コーナー前の直線で大混雑。
唯一の抜け道が右端にあるが、ないときも1その状況を見つつ対処しよう。
最終コーナーは1周目と同じ感じで抜けていく。
3周目のピットから出たときが1つのポイント。白っぽい敵車の前に出るのが理想。
さらにはその先の敵車のスリップに入れればベスト。
以降は出現する敵車にしっかりとスリップに入っていく。
これで2分11秒を狙おう。

中級T・Aいよいよ最終章へ

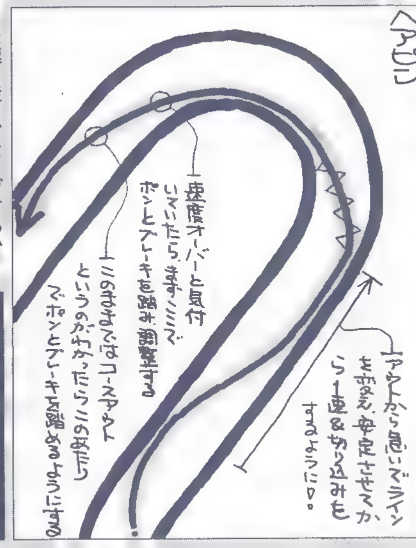
中級のT・Aのタイムは、さらに縮まり、2分55秒前半のレベルに達している。
さすがにこのレベルを狙うにはかなりの努力とセンスが必要といえる。わかっていてもできないということを実感するレベルだ。
今すぐとはいかないまでも、これから努力を続けることで可能にすることはできるはず。
そのためにはどうすればいいのかを検証していきたい。
その心構えとして、安定して走れるようにすること、それでいて速く、安全なパターンであることが望ましい。

トータルで考える

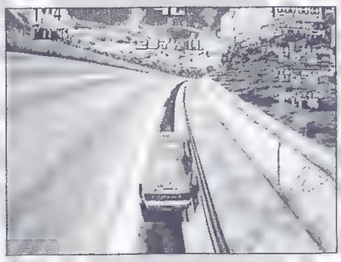
一部分を速く走れても、次で遅くなっては仕方がない。
T・Aでは、3つあるC.P.(チェックポイント)で区間タイムを計ることが可能だが、これを使いつつ、どこを速く走り、セーブするかを知っていく。



このあたりでインから離れ、S字を直線的に走り抜けていく。



そのいい例として、スタートからトンネル前のC.P.と、そのC.P.から次のC.P.までの区間。

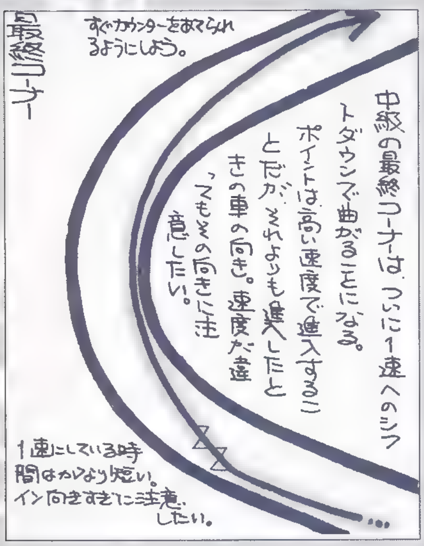


左にふらずにそのまま真っすぐ入り、シフトダウンして右へ。

前の区間を速く走ろうとして、強引にインをついていく。確かに速い。しかしその半面、次の区間が遅くなってしまう。
遅くなる理由は、強引にインにいることで、トンネルまでのS字を直線的に走れなくなる。その結果、加速ができなくなってしまうからだ。
ここはトンネルに入るまでの加速ラインを最優先に考え走るようにする。そうすれば、部分的に速くなるのではなく、全体として速くすることができる。

ライン優先で走る

スピードが高ければ高いほうがいい。しかしそれが数km/h程度ではあまり影響がないことを知っておく必要がある。
そのいい例として、2つ目のC.P.前の登りのS字コーナーの攻め方がそう。
トンネルを抜けてから、右、左と直線的に走り抜け、右への登りのカーブへ。
以前、左にふってから進入すると327km/hで抜けられると書いたが、ふらずに直線的に走り、325km/hで抜けるほうが速い。



左にふることで、ラインはふくらみ、距離が長くなる。その長くなった分をプラス2km/hでは吸収できなかったようだ。
利点として、このほうが安全に走れる点が挙げられる。



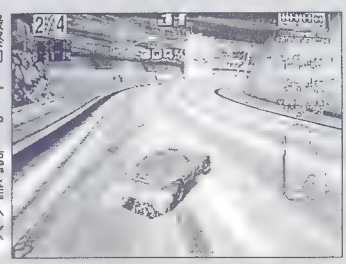
風車のあるところ。より高いスピードで入れるようにする。



1速の利点、インを向く性能を使って一気にラインを変える。

進化した最終コーナー

グリップ走行で走れないため、コース一のテクを必要とした最終コーナー。
このコーナー、いまや300km/hを超えるスピードの世界となっている。



最終コーナー。1速で進入し、300km/h以上で抜ける。

以前まではブレーキによる減速で曲がっていたが、これからは1速へのシフトダウンで曲がるようにしたい。
ブレーキよりも車を早くインに向けやすいのが利点。
さらに手による操作ゆえに、正確であるといえる。
ブレーキのときよりやや奥めがシフトダウンのポイント。

まだまだ進化する!

9月21日より開催されたAMショーにて、デイトナUSAはさらに進化。ムービング筐体が登場したのだ。
よりパワフルになったことでさらに人気も1楽しみだ。
今後はさらに速いレベルを目指し、努力していきたい。
大船のECM-Z-BOY氏に感謝しつつ今回は終了。

機動戦士ガンダム EX REVUE

MOBILE SUIT GUNDAM EX REVUE

地球世紀HS06…攻略終了！

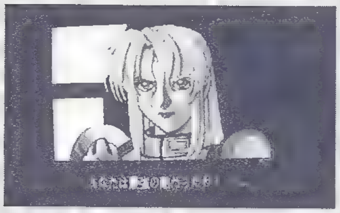
君のゲーセンにはもう現れただろうか？2大MSジオング＆ドルメル。今回はこの2体を使って攻略だ!!

担当：ゲーメストの暗い三連星

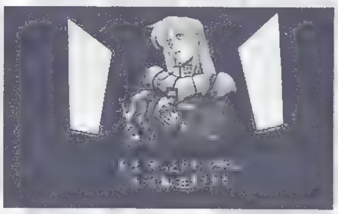
エンディングで垣間見る…ガンダムの世界

スペースは小さいけど、一応エンディング集ッス。

ガンダムEXレビューの攻略も今回で終了。それを記念してかどうかは知らないけど、エンディング特集を組んでみた。まぁ、この特集の意図するところは、ガンダムをよく知らない若者たちに、少しでもストーリーを把握してもらおうというもの。もちろんよく知っている人には、十分に懐かしんでもらいたい。スペースの都合上、ストーリーのよくわかる2キャラのみの構成となったが〝ゲームを通して〟というところがポイントだね。



金髪に真っ赤な唇に青い目。いかにもって感じが…。



全キャラ共通のエンディング。彼女はオリジナルキャラだ。

シャア専用ザク



ニュータイプ同士は心で会話ができるのだ。なんで？

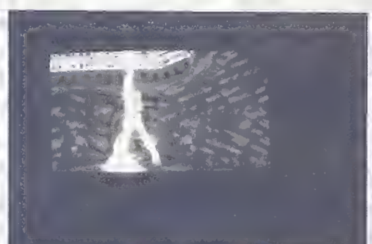


シャアの素顔はTVとちょっと違うような気が…。

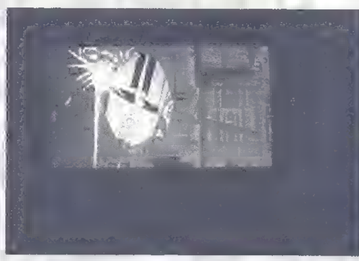


彼女はセイラ、本名アルティシアって誰でも知ってるか。

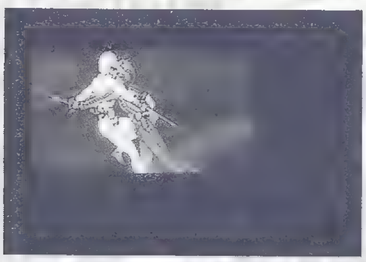
ガンダム



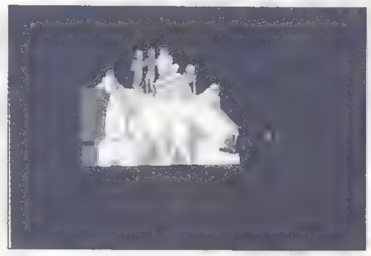
有名なラストの1シーン。皆こぞってモデル化していた。



ニュータイプのみが成し得る、感覚のみの攻撃が見事ヒット！



そして対人戦。決してキスをしてるわけではない。



シャアとの戦いを終えたアムロを、全員で出迎えているのだ。



そして初代ガンダムのラストのセリフがこれだ。

さて、どうだったかな？おそらく目頭が熱くなってきたんじゃないかと思う。かくいう私も、感動の嵐の中にいて筆が進まない状態だ。

ところでガンダムの世界をすこし説明するとき、切っても切れないのがプラモデルだ。当時は〝ガンプラ〟の愛称で親しまれ、店頭に並んだと同時に売り切れ、コネまで使う奴がいたほど。さらには我先にと将棋倒しになり、社会問題にもなったことがある。とまぁ、それほど人気があり一世を風靡していたということで、現実に戻ろうか。

とりあえず次のページからは、ドルメルとジオングを使ってCPU攻略。読んでくれ。

こいつは少々ツライぜ！ 対CPU戦 ジオング

CPUが操るジオングはかなり強いのに、なぜか自分が使うと弱い！ジャンプビームだけでクリアできると思うのは甘い考えだ！

担当：アディオスToshi

なぜ弱い？自分で操るジオング

一言で言ってしまうなら、やはりCPUジオングは超反応。こいつはどうしようもない。あれほど完璧に落とされていたマウスビームが、いざ自分で使ってみると、かなりの先読みでないと対空に使えないのだ。それとこれはゲームの性質上の問題だが、ダッシュアタックがしゃがみから鬼のように出しにくい。これが一番ツライところだろう。

あとは細かいところも少しあり、CPUがやっていたダッシュからの昇り大パンチは出せない。とこんな感じだが、嘆いてばかりじゃしょうがない。ここはひとつ、ビシッと1コインクリアを決めて、CPUを支配しようぞ。

使用回避できず！やっぱり投げハメ

ジオングでCPUクリアを目指す際、投げハメは必要不可欠となる。やりやすいとか、やりにくいとかは別問題。なにせこのキャラはリーチがない。CPUの技の隙を転ばしたりすることが、他キャラの半分くらいしかできないのだ。加えてお手軽で、強力な連続技もないとなれば、これは全キャラ共通の投げハメを行うことは、極めて自然なことなのである（チョイ大ゲサ）。

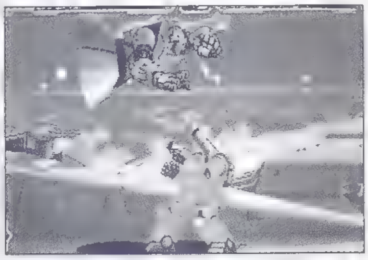
実践！ジオング流投げハメ

ここまでは、このキャラの特徴を知ってもらおうと思って前置きが長くなったが、ここからCPUクリア法を書いていこう。

とりあえず投げハメを行う。そのとき使う技は、ジャンプ小攻撃。別に大・中（レバーニュートラル）でもいいが、ジオングは投げ間合いが狭いので、距離が開きにくい小のほうが安全だ。

跳び込み方は昇りぎみにボタンを押すといいぞ。CPUのガードポーズを確認できるほどでも構わない。もちろん起き上がりに実行し、ガードさせたら投げてしまおう。

以降繰り返せばいいが、一応各キャラ別にフォロー。それと短所ばかり書き過ぎたので、長所も次から織り混ぜていこうと思う。

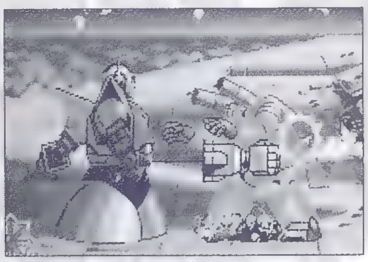


小パンチでの跳び込みが安全。出っ放しているから、かなり上のほうで出して次に投げる。

キャラ別対応策

各CPUの特徴は前号まで詳しく書いてあるので、ここではサラリと説明していくぞ。

●VSガンダム
ビームサーベル、ダブルビームサーベルのガード後投げる。もしくはしゃがみ中攻撃で転ばせてハメよう。



ジオング唯一転ばすことのできるしゃがみ中攻撃。CPU戦では多用しよう。

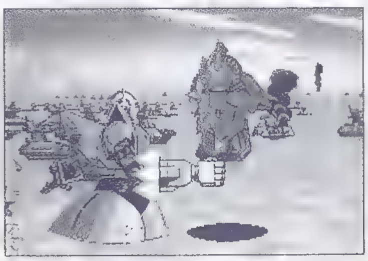
●VSザク
ダブルスピンキックのガード後は、多少遠くても投げにいけるぞ。ジオングは移動速度が速いからね。



移動速度は速い。多少遅くても歩いて投げにいける。

●VSシャアザク
ザクのスピンキック同様、ショルダータックルのあとは間合いをみて投げにいける。

●VSグフ
ほかのキャラを使用した場合、居合のガード後はほとんどしゃがみ攻撃を入れることができない。しかしジオングのしゃがみ中攻撃も地面から離れているため、空中のグフに攻撃を当て転ばすことができるぞ。



空中で当てることができ、転ばすことができる。ジオングの利点だ。

●VSドム
他キャラ同様ヒートロッドの隙を狙っていこう。

●VSズゴック
こいつは隙が少ない。オーバーヘッドはしゃがみ大攻撃で反撃可能だ。とりあえず、ジャンプ攻撃をガード後投げられると一番いいだろう。

●VSシャア専用ズゴック
ダッシュクロー待ちが無難。距離が遠い場合は、ヘタに手を出さないほうがいいぞ。

●VSゲルググ
ほかのキャラならどうってことのない、グランカッターガード後の反撃。ジオングはよっぽど近い間合いでガードしない限り、反撃できないことを覚えておこう。



これぐらいのガード後はほかのキャラなら反撃できるが、ジオングはできない。

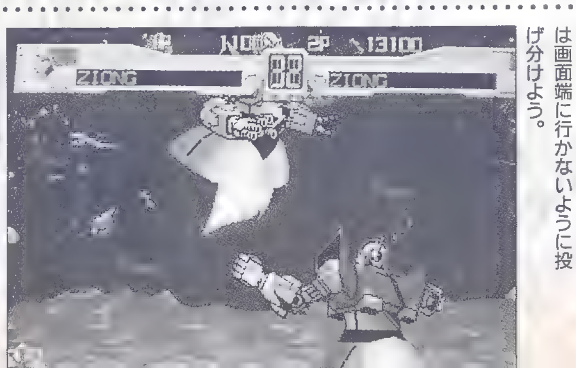
●VSシャア専用ゲルググ
ゼロクラッシュを転ばしたあと、普通にハメてもいいし、何も出さずに裏に回ってもいいぞ。

●VSガンキャノン
近くでキャンセルしてキャノンを撃ったときか、ジャンプ攻撃をガード後ぐらいにしか反撃できない。隙の少ないキャラだ。

●VSギャン
グフの居合と同じことが、ギャンのパワーレーザーにも言える。ペンシルミサイルはできれば避けていよう。

●VSアッガイ
クローダウン待ちで問題ない。後半に出てくればくるほど連発しがち。

●VSジオング
ジャンプビームを連発していると、ちょうどCPUの目の前に着地する状況があるはず。そこを投げてしまおう（画面中央に）。結構距離は開くが、CPUを跳び越すことがジオングには可能だ。その後は画面端に行かないように投げ分けよう。



この跳躍力は貫禄、まさにジオングならでは。

●VSドルメル
ヒートパイルをガード後投げる。それか、トーキック→しゃがみ小パンチ×2・スライディングの連続技をガード後も投げられる。以後は投げハメを普通に繰り返す。以上。

ブルーのドルメルはカッコイイな

対CPU戦 ドルメル

ラスボスだけあって、その強さといったらもう…ハンパじゃない。連続技で押せ押せだ!

担当：ジョッキー☆笹岡

やあみんな!ジョッキーだ。もうゲーセンでドルメル出てきたかな?バリバリやってればタイトル画面が赤くなってドルメルが使えるようになるハズだ。

そんなボーナスキャラのようなドルメルで、気持ちよくCPUを勝ち進みたい!そんな願望にお応えするべく、対CPU戦ドルメル攻略の始まりだ。

基本① 投げハメ

ドルメルも投げハメが可能である。

ジャンプの小キックから歩いて投げるのだが、1つだけ注意してほしいことがある。

それは、ジャンプの小キックは、**出っぱなしの技ではない**ということ。

ジャンプしてすぐに出すと、着地するまでに引っ込んでしまうのだ。

よって、ジャンプの頂点あたりで小キックを出して、相手にガードさせて、少し歩いて投げる。といった感じが望ましい。

ほとんどの相手に有効なので、ピンチのときはガンガン狙っていきたい。

基本② 連続技

相手の必殺技のスキに、連続技を入れて体力を大幅に奪い取る。

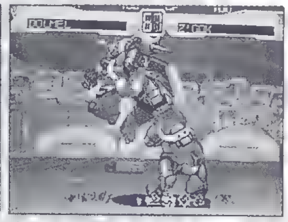
この場合には立ち大パンチ↓ヒートパイルが最もつながりやすくやりやすいだろう。5～6HITにはなるので効果もバツグンだ。

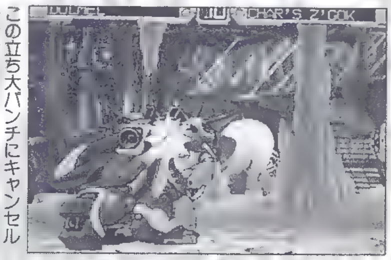
スキの少ない相手には、立ち中パンチ↓ヒートパイルというのもある。威力は落ちるが確実。

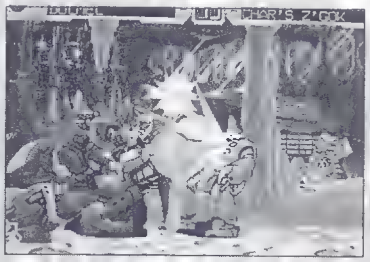
ただし、ガードされると反撃をくらうので注意。必ず相手の必殺技などのスキに入れるようにしよう。

※このほか、連続技を入れる余裕もない相手には、大スライディングが有効だ。離れていても当たるし出るのも素早いので使える。


ズカズカ歩いて、ハイ、よっこらせと。


小キックをガードさせて…、


この立ち大パンチにキャンセルをかけて…、


ヒートパイル。ガツガツと当たるのが気持ちよい。

キャラ別攻略

●VSガンダム

ビームライフルやガンダムハンマー、ビームサーベルのスキに立ち中（大）パンチからのヒートパイルを入れよう。

●VSザク

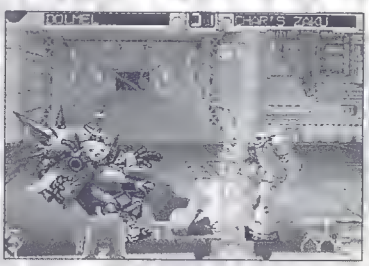
大のズームスパイクかダブルスピンキックに立ち大パンチ↓ヒートパイルで決まり。

●VSシャアザク

例によってショルダータックルに立ち大↓ヒートパイルだ。

また、スパイクアタックをガードしたら、少し歩いてから大スライディングが入るので、狙っていこう。


これを近くでガードしたら…、


ちょっと歩いて着地点に大スラを当ててやろう。

●VSグフ

基本的に投げハメ。サンドワープには気をつけよう。

逃げられたときは、奴のスライディングがスカッたところに、こちらの大スライディングを入れて転ばし、再びハメる。

●VSドム

デスヒートかジェットストリームアタックに連続技を入れるが、スキが少ないので立ち中パンチ↓ヒートパイルがよい。あとはほかと同じだ。

●VSズゴック

スクリュークローやヘッドミサイルをガードしたあとに、大スライディングで転ばせる。

転ばせたあとは、投げハメにいこう。ヘッドアタックは手を出しちゃダメだ。

●VSシャアズゴック

ダッシュクロー、パワークローのスキに立ち大パンチ↓ヒートパイルでOK。

●VSゲルググ

グランカッターは、小なら大スラを当てよう。また、長刀回しにも大スラが入る。

大のグランカッターには、立ち中（大）からのヒートパイルが入るぞ。


大スラがメインの武器だ。

●VSシャアゲルググ

量産型と同じく、長刀回しに大スラが入る。

あとはゼロクラッシュの着地に立ち大↓ヒートパイルを入れていく。

●VSガンキャノン

なりふりかまわず投げハメでいく。暴れられるとどうにも手がつけられなくなる。

●VSギャン

近づいてくるのを待って、歩いて来たら立ち大パンチをガードさせて追い返す。

跳んで来たらガードして、着地を投げてしまおう。1回投げたらあとは投げハメが効く。

●VSアッガイ

パワークローで跳び回られるとやっかいなので、こちらは小キックで跳び込んで、投げハメに持っていこう。空中で当たったら再び小キックで跳び込んで繰り返す。

●VSジオング

跳び込みがくるのを待って、奴のハンドビームを待つ。ハンドビームをガードしたらそのあと立ち大↓ヒートパイルが入るぞ。

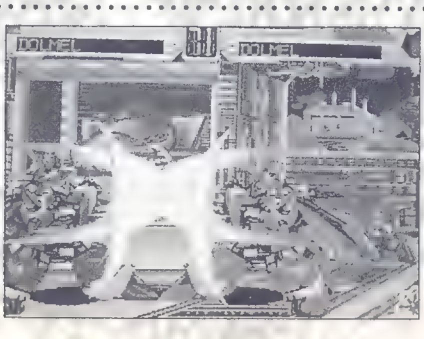
跳び越された場合は距離をよくみて大スラや立ち中パンチを当てていこう。立ち中が当たったらキャンセルしてヒートパイルだ。

●VSドルメル

とにかくメガスマッシュの大を連発する。近づかれてもかまわずとにかく連打。敵は勝手に当たりに来てくれるぞ。

奴がスタスタ近づいてくるモードのときは、近づいたときに立ち大↓メガスマッシュ↓繰り返しとやるとよい。

相手のメガスマッシュに撃ち負けないようにしよう。


メガスマッシュで撃ち勝て!

上級をやるからには目標は250万UP!!

最高司令官だ!!

DESERT TANK

デザートタンク

上級はクリアできるようになったが、まだ大将止まりの君も、これを読めば（努力しだいで）最高司令官に!!

担当：かんぬき最低司令官

デザートタンクが出回り始めてそろそろ3カ月が経とうとしているが、君は初級をクリアすることができたかな？

街のゲームセンターなどでも、初級のクリアが多く見られるようになり、上級をプレイしだした人もかなり増えたようだ。

そんなわけで、これから上級の攻略を始めていこうと思う。

実は上級は、初級をクリアできるだけの腕をもっている人には、クリアだけならさほど難しくはないのだ（簡単と書かないのがミソ）。

初級、上級ともに、ある程度のプレイができるようになればわかると思うが、上級は、初級にある飛行場のように、空からはヘリ、地上からは戦車と、一度に攻撃されるポイントがないのだ。

その上、エリア全体が崖に囲まれているので、初級にあった鉄塔や、木などの建造物がないために、パターン化されやすい。

逆に難しくなった点というと、地形に起伏がついて、平行撃ちができる場面が少なくなった点。そして、これは後半だが、谷に落ちると一発死にする場所が出るぐらいではないだろうか。

今回ここに載っているパターンは、通常のパターンに加え、戦車を撃ちもらしてしまった時、それによって遅れてしまった時の対処法なども併せて載せたので、ぜひとも参考にしてほしい。

この上級コースは、初級より一つ多い5つのマップで構成されている。上級コースでタイムオーバーになる所は、ほぼ一カ所だけだろう。そこに来るまでいかに時間を作るかに上級は集約されるだろう。

エリア1 すべての敵を破壊せよ!!

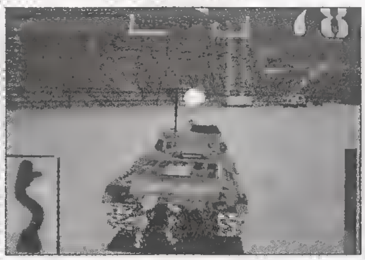
スタートする前の、サイトだけ動く時に狙う物は、まず画面右に見える戦車の残がい。

作戦開始の表示と共に撃てるよう、キャノンを連打していてもいい。そしてすぐ左のドラム缶をマシンガンで撃つ。そして左から順に、2本のパイプが出ている建造物、クレーン車、前進してくる戦車をキャノンで撃つ。ドラム缶から戦車までは、マシンガンを撃ちっ放しのほうがいい。

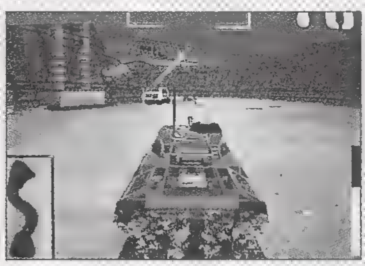
戦車を破壊した後は、サイトを上に向け、鉄橋を狙う。スタートから、ここまでの一連の動作は、アクセルベタ踏みで行えるようにしよう。

鉄橋を破壊し終えると、次は左から2台の戦車が出てくる。こいつは正面に行かない限り撃たれることはないので、そのまま直進して破壊してかまわない（もちろん狙って）。

2台の戦車を破壊したらすぐに左を向くと、マシンガンをバリバリ撃ってくる装甲車が出てくるので、すぐに破壊する。こいつは周回するタイプなので、残しておくと後ろから撃たれてしまうため、見えたらすぐに破壊したほうがいい。



ドラム缶から……



この戦車まではマシンガン撃ち放しで。



こいつは絶対残さない。



ここは止まって撃ったほうが無難。

すぐに上にサイトを向け、ヘリを狙う。ここで逃がしてしまうと、上からガンガン撃たれてしまう上に、当てることが難しくなってしまうので、止まってでもここで落とす。

そして下の2台の戦車を破壊する。

2台の戦車を破壊した後、左奥に木箱、給水塔、車×2があるので、これも破壊。

その後、右から2台の戦車が目の前を横切るように出てくる。そのままにしておくと写真①のように背を向けて逃



写真①この位置からなら狙いやすい。



写真②この鉄塔は忘れがち、必ず撃っておこう。

げていくので、この時をのがさず破壊しておきたい。

写真㉒の位置ぐらいにいると、左の崖の上に鉄塔があるので余裕があれば撃っておこう。

ゲートの左右にいる戦車はかなりいいかげんにキャノンを撃っているので、近づいて破壊してもいい。ゲートの横の小屋を破壊するのを忘れないように。

このエリアは残りタイム40〜35までねばっても大丈夫なので落ちついて破壊していこう。

エリア2 前線基地を通過せよ

ゲートを通過した後は、すぐ左側に寄っておこう。戦車の残がいを踏み潰した後に右の崖の上の鉄塔を破壊し、そのまま右側にある残がいを踏みつぶす。すると左側から2台の戦車が出てくるのですぐ破壊する。この戦車は平行撃ちでは当たらないので少しサイトを上に向けること。

坂を登り切ると2台の戦車が左方向に逃げているのが見



この位置がちょうどいい。



ここからもう狙ってしまう。

える。左の戦車にサイトを合わせながら撃てば、ちょうど右の戦車に当たるので、試してほしい。残った戦車は、真後ろにつくことができるので、坂を下りきる前に破壊してほしい。

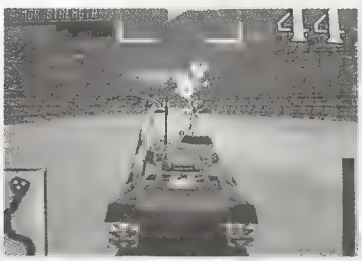
坂を下りきる前に破壊できたなら、写真のように、はるか遠くに走っている戦車を狙おう。こんな遠くでは当たらないのではないかと思いがちだが、これくらいの距離になると命中補正が効くので、かえって当たることが多い。

先におりてくる戦車は、本命の3発目を撃ってくる前に破壊することができるが、2台目まで破壊することは難しい。

そうなった場合は、基地の中の車を壊さないで、写真の場所にいるのがいい。ここにいると、手前の車が本命弾の遮へい物となって、ここまで弾が飛んでこないのだ。

前線基地内の戦車が終わったなら、すぐ右を向く。道の両サイドに2台の戦車が待っている。こいつらが、あの2発目で本命を撃ってくる戦車だ。前線基地で時間をくうとまずまちがいなく本命を撃たれてしまうだろう。

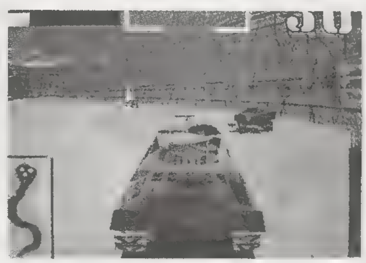
そうなった場合は、本命の



ボトリ、こりゃいいや。

性質を利用して、さけることができる。

だれでも走りながら本命をくらったことがあるはずだ。走りながらくらっている、ということは、相手は先読みをして撃っていることに気付く。そこで実験、走りながら撃た



右の残がい。



ここには装甲車。



ここに撃ちこむ。

れた時、急に止まったら?そう、前にポトリと落ちるのだ。この性質を利用すれば、ある程度、ダメージは少なくなるのではないだろうか?しかしこれは敵に近づきすぎると使えないぞ。

両ハジの戦車を壊したら、右にある残がいに1発、そして遠くを走っている装甲車に2発、これは平行撃ちでいい。

そして小さな坂を登った後に、写真の位置にキャノンを撃ちこもう。近づかれる前に破壊できるはずだ。

その後は崖づたいに左に曲がると装甲車がいるので、すぐに破壊。

ちなみに前線基地に出てくる2台の戦車をのがすと、ここから出てきてしまう。そうなると、この場所で4台の戦車と戦うことになる。これはかなりキツイのでなるべく前線基地で破壊してしまおう。

装甲車を破壊したら写真の場所からゲートに侵入、右のタンク、右の砲台、左のタンク、左の砲台、ゲートの順番に破壊しよう。

このエリアは、残りタイム40〜35ぐらいあれば合格かな。

エリア3 ここではダメージをくらうな

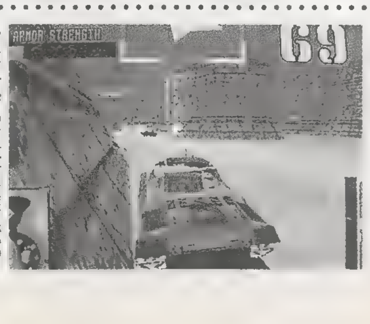
ゲートをくぐった後は少し左寄りに走る。これは目の前を通る2台の戦車を撃つためだ。この2台は何もしてこないので、接近してバリバリ撃とう。破壊した後は左の崖ぎわを走り、2台の装甲車にそなえる。破壊後も崖ぎわに。残りの2台の壊し方は写真で見てほしい。

破壊の後は、遠方の戦車を狙う。

右に曲がった後、4台の戦



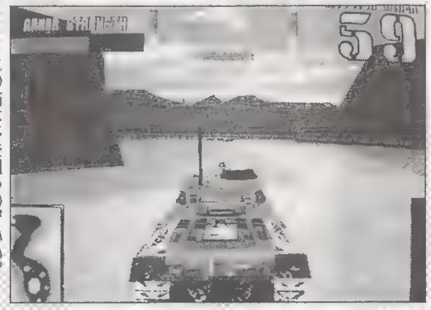
まずここまで出る。



そして下がって本命を崖にぶつける。



そしてすぐ破壊。



この右はじを狙うのがいい。



ここで左に切る。



そして接近。

車が出てくるが、遠方から狙うのは左の2台。2台を破壊した後、思いっきり左にハンドルを切って、右の2台の横腹から狙うようにすれば当たることはないだろう。戦車を破壊し終わった後に左を向ければ、2台のヘリが飛び立とうとしているはずだ。2台とも、なるべく1発で撃ち落とそう。

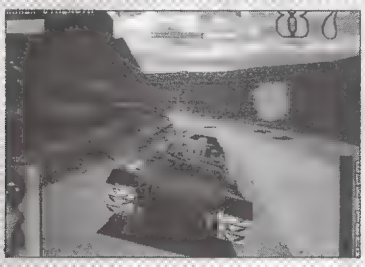
ここで時間があるなら3つ並んでいる倉庫を破壊しよう。

はなれて2台いる戦車は、倉庫を破壊してあるなら右から破壊しよう。

ゲートは右にある箱を壊せば開く。このエリアは30～25でくぐれればよし。

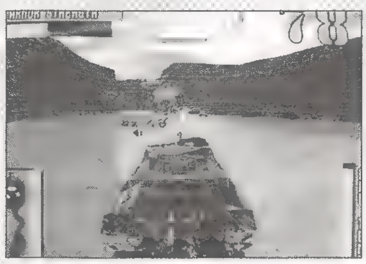
エリア4急げ!!

ゲートをくぐったら崖ぎわに寄る。そして残がいを壊した後、しばらく止まっていると、崖に3発ほど相手のキャノンが当たるはずだ。3発目を見たらすぐに出て、逃げる戦車を破壊。その後の4台の戦車は左から順に破壊。キャノンを1発撃って当たるまでの間、ずっとマシンガンを当てつづければ破壊できるはずだ。この時、アクセルは、少し戻したほうがいい。近づきすぎると次のヘリが狙いにくくなってしまうからだ。


ここで待つ。



左から順に、



壊していく。

右側のテントはヘリを落とした後に撃つのがいいだろう。

上の三つの砲台を壊したら右の崖に寄る。この位置だと先のアンテナや、建造物が壊せる。

坂を下ると、2台の戦車が左右に分かれるように出てくるので、逃がさないように右、左の順に壊す。そして後ろを向くと、2台の戦車がとり囲むように出てくるが、こいつらの撃ち方は、いいかげんなので接近して破壊しよう。

そして最後のミサイルランチャー、これは図と写真を併せて見てほしい。

ランチャーを破壊したら、戦車を壊しに左から回り込む。本命を崖に当てさせるのを忘れないように。

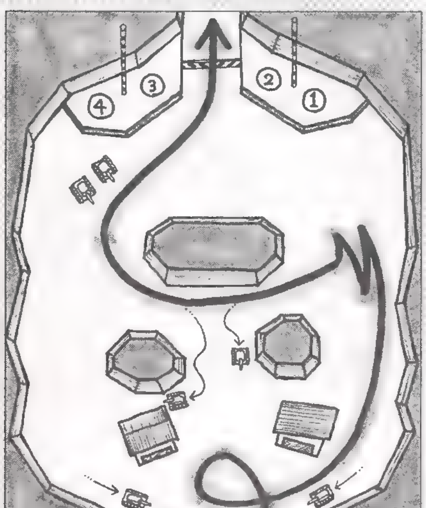
ここのゲートを突破しても、タイムエクステンドはしない。



まず右を破壊、ここのコツは、一番左に当てられないようにする。



後退しながら破壊する。



ここで20秒以上ないと、次のゲートにたどり着くのは難しいだろう。

エリア5、6 ミサイル発射秒読み開始。全力で阻止せよ

ここのゲートをくぐった時の残りタイムが25秒～20秒なら周囲のクレーン車や、戦車を壊すことができるが、17秒だとそうはいかない。坂を下っている時に写真の位置から平行撃ちするぐらいだろう。

ここのゲートをくぐると残り時間が必ず20秒になる。20秒となると、ここで破壊できる物は、かなり限られてくる。左右に分かれるルートがあるが、ここは迷わず左に行こう。

右に行くと戦車の幅ギリギリなので、谷に落ちてしまう危険が高いため、こちらはおすすめしない。

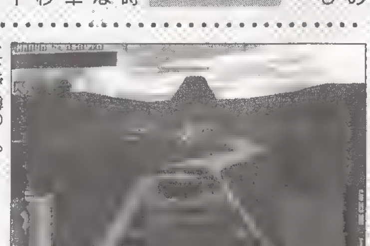
左に行った場合は前から撃ってくる弾は当たらずに、こちらのキャノンを水平撃ちで一方的に当てられるのだ。

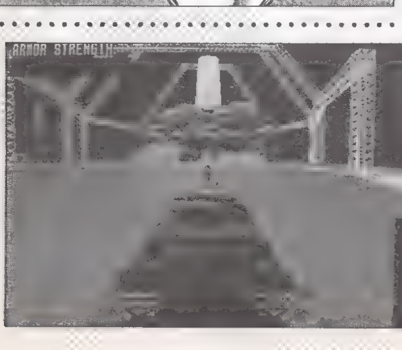
このせまい道を通っている時に、ヘリが2機出てくる。右のヘリは撃つ余裕があるのでぜひ壊しておきたい。

このせまい道を渡りきって最後のゲートをくぐれば最終目標の核ミサイルだ。今まさに発射されようとしているところに、キャノンを3発くらわせれば作戦終了だ。



ここから撃てば当てることができる。


ここが噂の…。

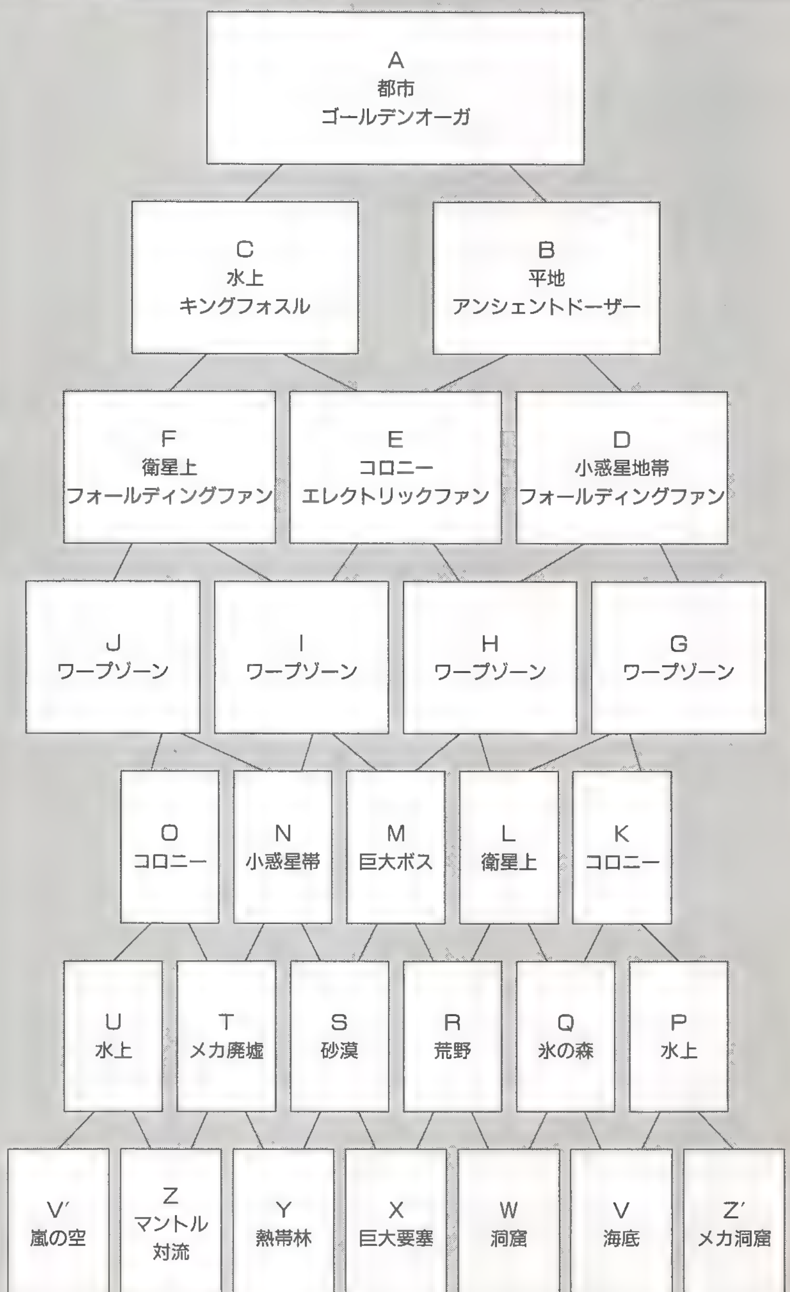


撃ちもらすな!!ブチ壊せ!!

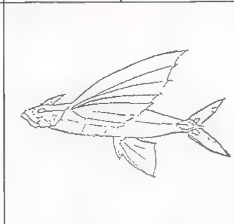
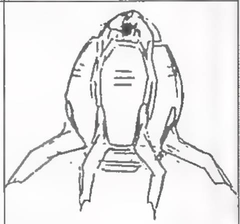
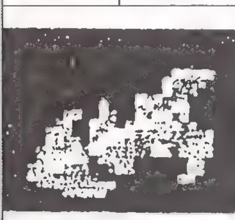
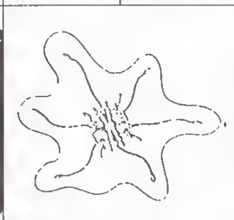
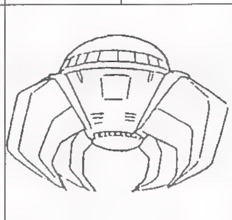
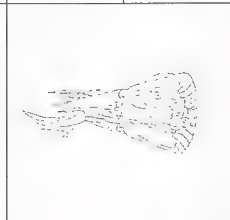
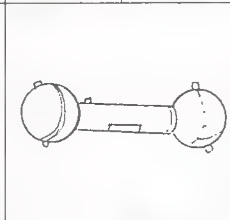
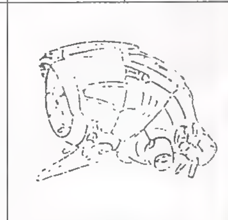
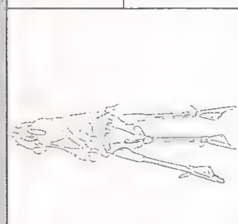
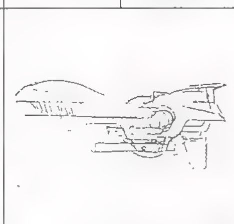
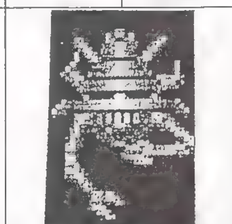
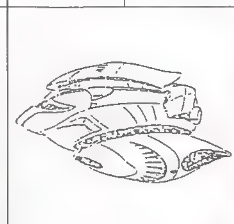
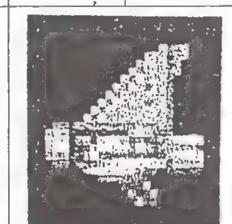
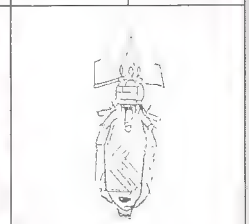
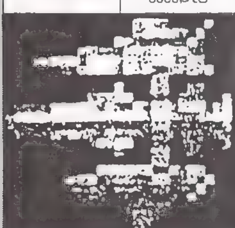
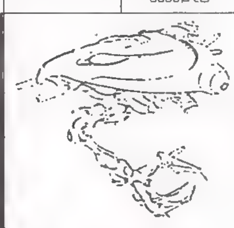
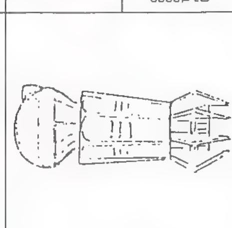
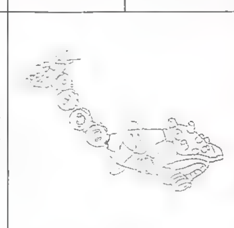
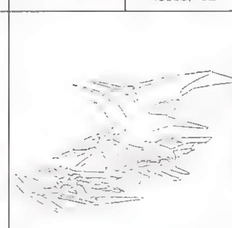
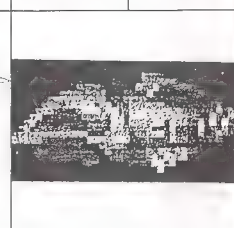
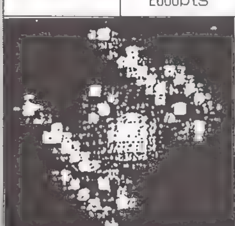
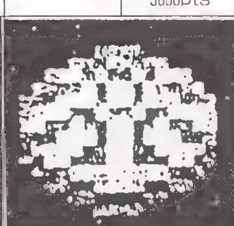
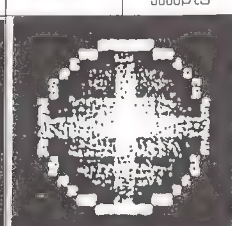
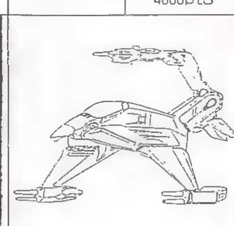
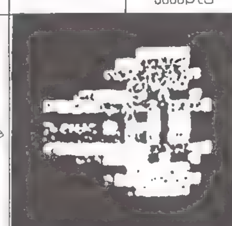
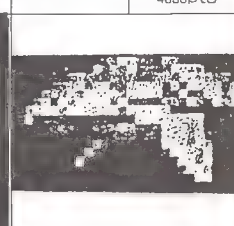
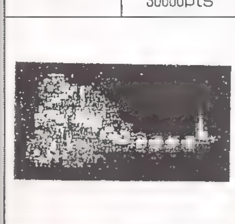
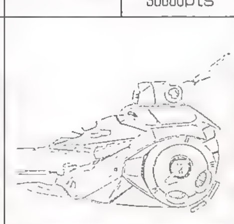
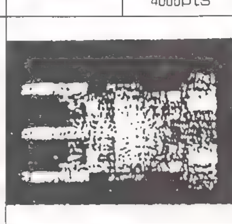
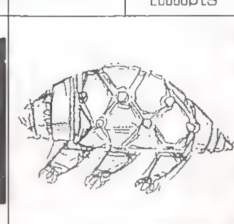
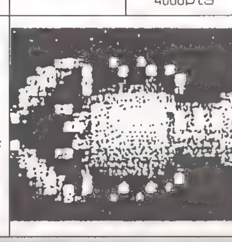
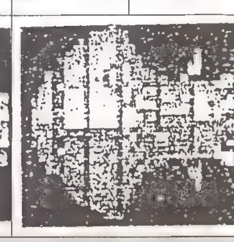
ザコキャラを一挙公開！
ダライアス外伝 ザコデータファイル

100種近くあるザコキャラをすべて載せてみた。各ザコがどんなやつか名前と合わせて覚えよう。

ZONE	空中敵	地上敵	中ボス	BOSS
A 惑星ヴァディス 都市	・カーオネッツ ・マーロックス ・ミラニエ ・パントドン(大) ・ミコリト ・キンズ ・リカス	・ワカイシQ8 ・シャバラク ・ダーマハ ・ワット ・マヤーニタ ・ラムオオ ・ダラハ	ニギス	ゴールデンオーガ
B 惑星ヴァディス 平地	・ブラーボ ・キンズ ・マーロックス ・クロル ・デリドマイド ・ミラニエ ・ロロキン ・セムシクルアンコウ(大) ・リカス	・バシヨ ・ダラハ	ナメクジウオ	アンシェントドーザー
C 惑星ヴァディス 海	・クロル ・ヘルハンド ・グルコン・リカス ・カイン ・キンズ ・シッア ・フィックス ・コフォラ・スカリッド ・グラダ ・ロロキン ・セムシクルアンコウ(大)	・ヤミカ ・シヤハ ・ルオカミユ32 ・ゼンC10 ・ダラハ ・サンゴ	ナメクジウオ	キングフォスル
D 宇宙 小惑星帯	・バルビ ・ミラーゼ ・ネシウム・ルリドT-100 ・デリドマイド・ドイーサ ・アスターゼ ・レイド ・ラベン ・バルシー ・サイクリン	・ワカイシ ・ノウコ ・タジフ ・シャバラク ・ダーマハ ・シハカッタ ・マヤリーク ・ガナツマ ・ラワガス	カブトウオ	フォールディングファン
E 宇宙 コロニー	・リモナー ・イルーズ ・アスターゼ・シメッゾ ・ラベン ・リム ・バルシー ・ドイーサ ・サイクリン・シャドー ・パントドン(大)・ヤビヤ ・ヘルハンド ・ルリド	・ワカイシ ・タジフ ・ダーマハ ・ガナツマ ・ラワガス ・アームァメ	カブトウオ	エレクトリックファン
F 宇宙 衛星上	・ラベン ・リム ・バルシー ・ドイーサ ・サイクリン・シャドー ・ミラーゼ ・アーチャー ・パントドン ・ネガメロイ ・イルーズ ・シメッゾ	・スタスキー ・ハッチ ・ガナツマ ・ワカイシ ・タジフ ・ノウコ ・ワット	カブトウオ	フォールディングファン



空中敵

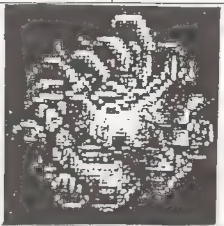
敵名	1機分得点	編隊ボーナス	敵イラスト
バルビN	300pts	3000pts	
カリウJ-60	200pts	2000pts	
クロル	200pts	2000pts	
ミコリト	200pts	2000pts	
リム	200pts	2000pts	
リモナーN	200pts	2000pts	
マーロックス	200pts	2000pts	
ブラーボNZ	200pts	2000pts	
カーオネッツS-10	200pts	2000pts	
ネシウムN	300pts	3000pts	
サイクリンN	300pts	3000pts	
フィックス	4000pts	40000pts	
シツア	4000pts	40000pts	
カインN	400pts	4000pts	
スカリッド	400pts	4000pts	
チュールア	300pts	3000pts	
ジーザスM-10	300pts	3000pts	
デリドマイドN	300pts	3000pts	
グルコン	300pts	3000pts	
シメッゾ	5000pts		
ミラーゼN	4000pts	40000pts	
オレメカ	3000pts		
ドイーサ	200pts	2000pts	
イルーズ	500pts	5000pts	
シャドー	300pts	3000pts	
ロロキン	400pts	4000pts	
ミラニエ	500pts	5000pts	
キンズ	400pts	4000pts	
ジャオメーダ	3000pts	30000pts	
ソイドN	3000pts	30000pts	
リカス	400pts	4000pts	
グラダ	2000pts	20000pts	
コフォラ	400pts	4000pts	
ネガメロイDJ	3000pts		

空中敵

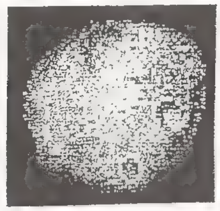
スルファ	2000pts



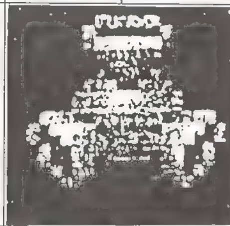
アーチャーX	100pts



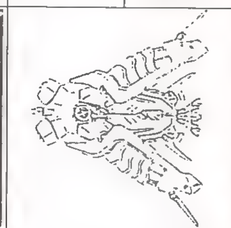
アーチャー	100pts



バルシー	500pts / 5000pts



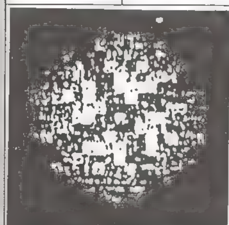
アスターゼN	200pts / 2000pts



ラベン	200pts / 2000pts



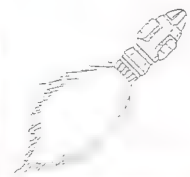
スタスキー	200pts



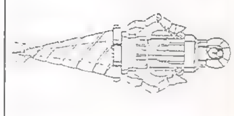
モーク	500pts / 5000pts



ヤビヤ	400pts / 4000pts

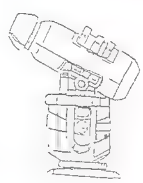


ルリドーT-100	1000pts / 10000pts

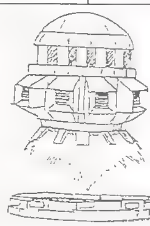


地上敵

キーロック	砲400pts 台200pts



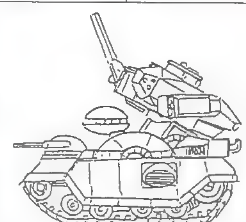
ダーマハ	本体400pts 台 200pts



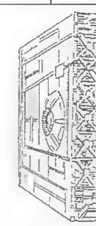
ダラハ	A300pts B800pts



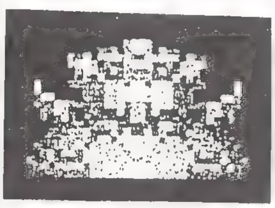
ラムオオ	車体300pts 砲 300pts



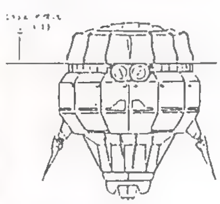
マヤーガナ	2000pts



シャバラク	300pts



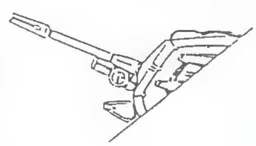
マヤリークD20	8000pts



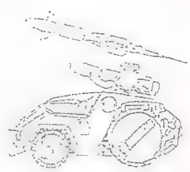
タジフA7	800pts



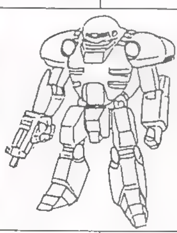
ワカイシQ8	800pts



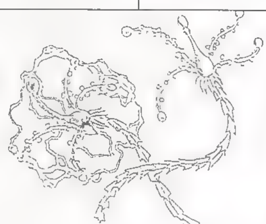
ベンサーG22	800pts



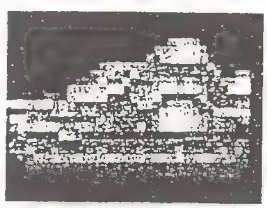
ロボカップMK II	400pts



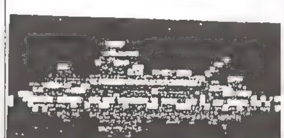
ギノオオ	300pts



バショ	300pts



シヤハ	300pts



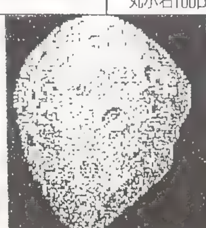
シハカッタ	信管部400pts 他での破壊200pts



ヤミカ	300pts



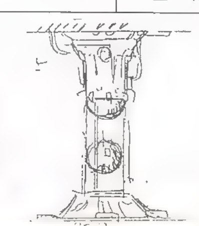
ガナツマ岩	4000pts 破片100pts 丸小石100pts



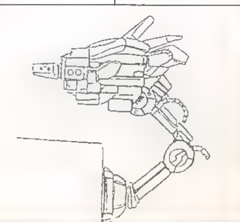
ガナツマ	400pts



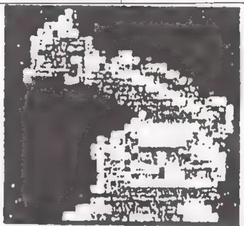
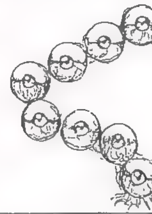
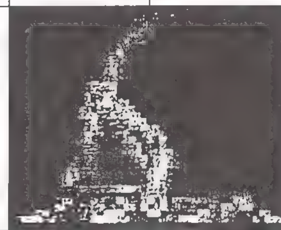
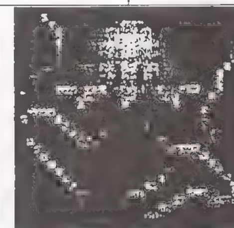
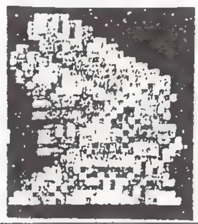
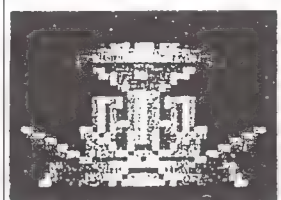
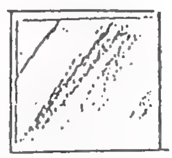
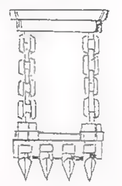
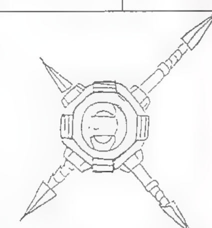
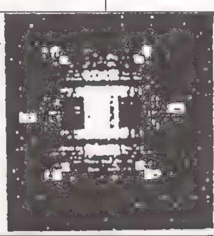
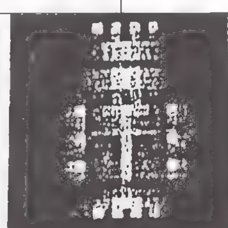
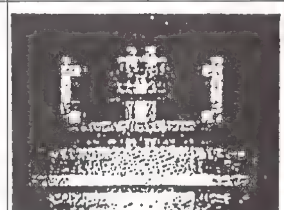
トジフ	チューブ200pts 玉 100pts



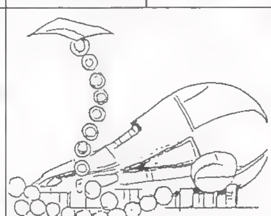
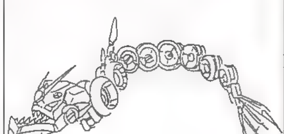
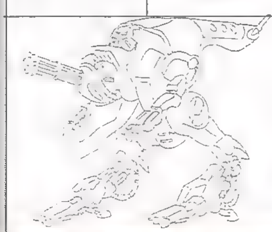
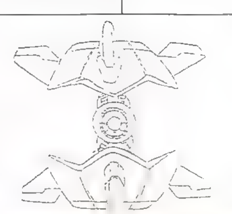
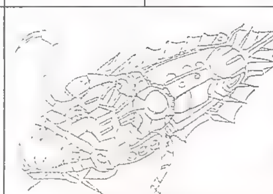
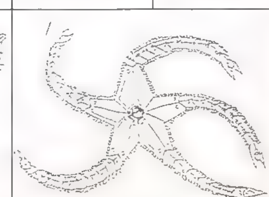
ダッツ	300pts



地上敵

名前	得点	
ツミオナ	100pts	
カオミート	800pts	
リモーツ	／	
ハッム	300pts	
パンド	通常　400pts 発射後100pts	
ノウコN	緑4000pts 赤8000pts	
ラワガスN	5000pts	
ゼンC10	300pts	
ルオカミユ32	300pts	
マヤーニタ	300pts	
プロミネンス	／	
ファイヤー	／	
ワザヤミ	0pts	
スタンパー	チェーン1本1000pts 他無敵	
アンカー	本体　1000pts チェーン1000pts	
クローラー	500pts	
シイワカ	4000pts	
ストラクチャー	1000pts	
バランサー	岩4000pts バーニア 400pts	
ワット	800pts	

大ザコ

名前	得点	
パントドン	6000pts	
オクトパス	6000pts	
ラハシカ	6000pts	
ノウコマスター	6000pts	
セトアマスター	6000pts	
セムシクルアンコウ	6000pts	
ヘルハンド	6000pts	

料金受取人払

杉並局承認

43

差出有効期間
平成8年1月
23日まで

切手はいりません

郵便はがき

166-□□

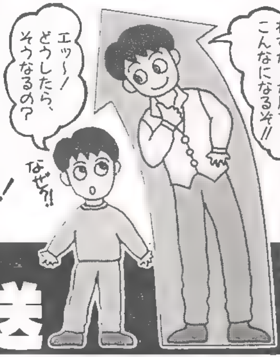
(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号

(〒166 東京都杉並区成田東4−38−17)

日本ヘルスアカデミー

伸長法講座 行



▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

☆伸長法のことがよくわかる

案内書無料急送

K255係 ※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒		
TEL		性別	男・女

切り取り線

車田正美

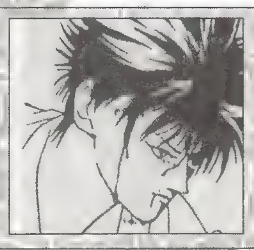
美しき剣ここに極まれり！！

表紙／橘　右京
特別折り込みポスター／ガルフォード＆パピー



新章スタート

学園の守護者
ハイスクールガーディアン
仲井戸かすみ



巻頭お楽しみカラー
ゲーパロ4コマスペシャル
おなじみゲーパロがゲストの先生方を
迎えてカラーで登場！
楽しさいっぱい、うれしさ10倍、おもしろさ満杯！

サムライスピリッツ

[スーパーリアル麻雀PV] あいだ静香
[ファイターズヒストリーダイナマイト] 津雲幻一郎
[アンダーカバーコップス] 古葉美一
[究極戦隊ダダンダーン] 伊藤霊一　●[豪血寺一族] 貴城輝
[キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ　●[速攻生徒会] 小川雅史
[ＣＯＮＴＩＮＵＥ？] ひさの瑠珈　●[スーパーストⅡ４コマ]
[極上パロディウス] 岩尾奈美恵　●[ＳＳディッガー] 都築和彦
[出たな！ツインビー] 吉崎観音　●[戦国エース] かぢばあたる
[ワールドヒーローズ2] 雑君保プ　●[海底大戦争] 夏元雅人
[第15回ゲーパロ４コマグランプリ]

月刊コミック ゲーメスト

[テレカ全員プレゼント実施中！]
【11月号】定価550円
10月19日(水)発売!!

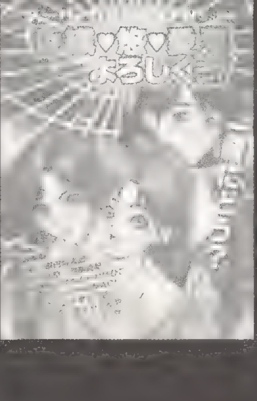
GMコミックス 既刊案内

ゲームからオリジナルまで
充実の単行本　各九八〇円

[SSディッガー]…都築和彦
[コットン]……水上広樹
[なちゅらるアニマ] 滝沢ひろゆき
[豪血寺一族]……貴城　輝
[龍虎の拳]……画・天獅子悦也
……作・石井ぜんじ
[出たな!!ツインビー] 吉崎観音
[アクアリウム]……須藤真澄
[ダークエッジ] なかどくにひこ
[ワールドヒーローズ2] 雑君保プ
[アンダーカバーコップス] 古葉美一
[餓狼伝説]…画・LEO ADVER
……作・雲緒設

4コマ決定版シリーズ各五八〇円
龍虎の拳2・4コマ決定版
サムライスピリッツ・4コマ決定版　其の弐
ゲーパロ4コマグランプリ
ワールドヒーローズ2・4コマ決定版
餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版
サムライスピリッツ・4コマ決定版
餓狼伝説2・4コマ決定版

コミックアンソロジー各七八〇円
スーパーリアル麻雀PV
香織♡悠♡愛菜よろしくぅ！



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第17回

誰かが言ったよ。「10年ひと昔」
誰かが言ったよ。「初心に帰れ」
王子は想う。ゲームの未来を。
王子は悩む。日本の政治を。

文・四コママンガ
佐竹雅昭



ゲームセンターに想う

俺って思うんだけど、ゲームセンターって10年前から較べたら格段に進歩してるね。

昔は、インベーダーゲームとかブロック崩しぐらいしかなくてさ、種類なんかもピンボールを入れても10種類にも満たなかったぜ。

それなのに今のゲームセンターなんか、どのゲームをしようかと迷うくらいにたくさん置いてあるんだもんな。まいっちまうよ、本当。

格闘ゲームにしても、出てくるキャラクターはほとんど同じだし、技にしても名前を変えただけで何の工夫もないんだよ。どれがどれだか、さっぱり区別がつかないときもあるし、もう少し個性を出してほしいよな、まったく。

クイズゲームなんかは、はっきり言ってどれも同じなんだな、これが。

それからもっとビックリしたのは、この間、ゲームセンターに入ってゲームをしようと千円札を両替してみたら、100円玉10枚とか100円玉5枚と500円玉1枚、500円玉2枚などいろいろなバージョンで替えてくれるんだな。

オマケに1万円札の両替もあるんだから、貨幣価値がどんどん変わっていくのをシミジミと感じさせてもらったよ。

俺が初めてゲームをしたときなんかインベーダーゲーム1回100円なんか、とてつもなく高額に思えて、100円をゲームに入れるときなんか手が震えていたぐらいだ。それなのに今の小学生のガキんちょはいとも簡単にポンポンと100円をいれてやがる。1カ月の小遣いなんかどれぐらいもらってるのか知りたいよ。

ゲームのやり方も昔よりテクニック面では上達しているが、1回1回に懸ける気持ちが中途半端じゃないかな。失敗しても、また、お金を入れればいいやと思う気持ちがありありとしているのでムカつくよ。俺なんか、インベーダーゲームをやるとき、この100円玉1個が俺の全財産だぞ!と思ってプレイしてたもんな。パチンコと違って、いくら高得点をあげても賞金や景品をもらえるわけでもなかったが、100円玉に対するプレッシャーは大きく感じたんだ。

ゲーム界全体の景気なんか俺にとっちゃどうでもいいんだけど、はっきり言ってもうけていると思うぜ。

業界の人間は、ゲームも低迷期だと言っているが、そんなことあるもんか。もうかってなかったら次々にアミューズメントパークなんかできるわけないだろう。

一言、言わせてくれ。

もっとゲームを安くしてちょうだい、頼むぜー!



兵庫県　マック・コシカケ君

愛のポエム

「愛さえ」
愛をかけないで
あなたの愛を
愛をかけないで
わたしの愛を、
これ程、愛していたのね私達
何も見えないし、
何も聞こえない、
あるのは心の悲しみだけ
byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳 格闘家 計3個(9/9現在)の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-10和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

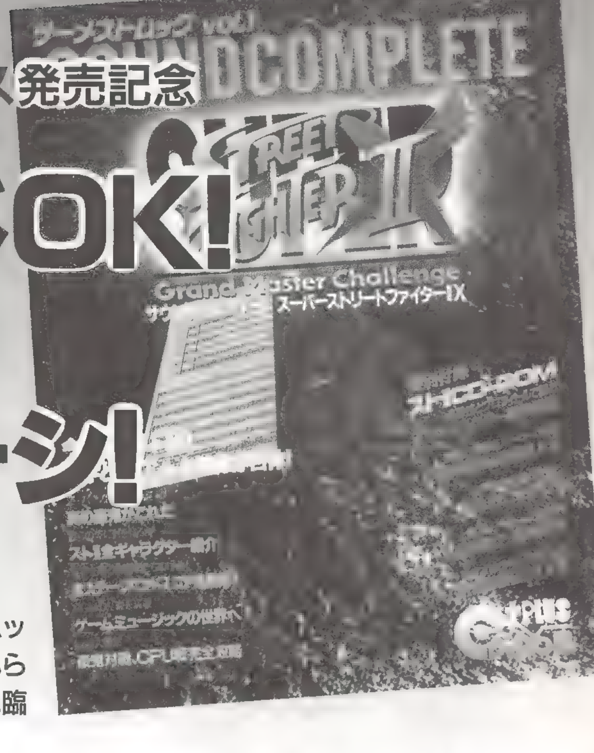
お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り&ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ!イラストなんかも募集しちゃうぞ!あて先は新声社天係。

サウンドコンプリート
SUPERストリートファイターⅡエックス発売記念

緊急対談

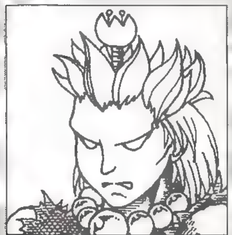
CDでサウンドOK! CD-ROMでデータがバッチシ!



対談出席者
モニター読者：H・Kくん
T・Tくん
ゲーメスト編集部：さわたり

モニター読者VSさわたり

遂に発売となったゲーメスト初のCD-ROM付きムック！新しい試みとなるこのムックの内容を理解してもらうため、編集者・さわたりはモニター読者との対談に臨んだが…。


ゲーメスト編集部
さわたり

9月某日、モニター読者編集部へ

さわたり（以下さ）…本日は秋雨の降る中、編集部まで来ていただいてありがとうございました。私がこのムックを制作したさわたりです。

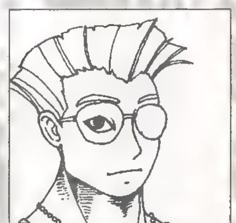
モニター読者Hくん（以下H）…はじめまして。

モニター読者Tくん（以下T）…よろしくお願いします。

さ…CD付きムックは、ゲーメストでも初の試みなので、発売前にモニター読者の方に内容を見てもらいたいと思って、今日はお集まりいただきました。

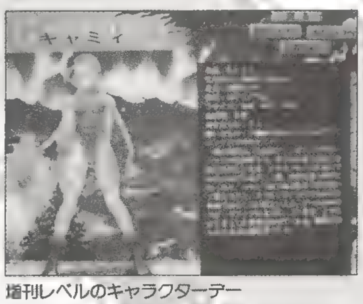
H…付録付きだと、本屋さんではビニールをかぶせられて店頭に並びますから、中身をチェックできませんよね。だから、発売前に中身を見られるモニター読者って、なかなか役得です。

さ…まあ、発売前に見てもらう代わりに、しっかりモニター読者としての意見も聴かせてもらいますから、ひとつよろしく。じゃあさっそく「サウンドコンプリート・スーパーストⅡエックス」の内容について説明しましょうか。大まかにいってバンドスコア形式の本体・楽譜集と、キャラクターサウンドやスパⅡXグラフィックを満載したCD-ROM付録に分かれています。


モニター読者
H・Kくん

T…僕は個人的にパソコンを使ったMIDIなんかを趣味にしていますから、ゲームサウンドの楽譜集っていうのは、すごくウレシイ企画ですね。学園祭でストⅡとかを演奏すると、けっこうウケがいいんで、バンド仲間で割りカンで買おうかと。

さ…3500円でも、2000円相当の楽譜集と音楽CD1枚と考えれば、コレはお買い得でしょう。友達とかで、ゲーム・ミュージックCDを買ったりする人は多いですか?



増刊レベルのキャラクターデータが楽しめる。

H…僕の周りにはけっこういますね。中でもリッジレーサーやレイフォースの評価は高いですよ。ただ、僕個人は最近ゲームCDの購入意欲は低くなっています。あまり新鮮味がないCDが増えたということもあって…。

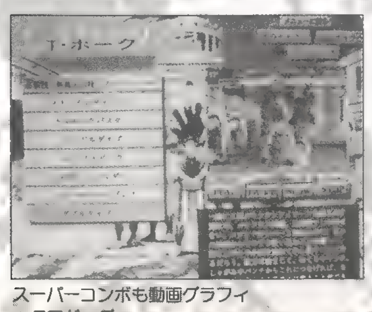
T…その点は僕も同意見です。ゲームのVGMだけ入れてみました、というCDが増えて、別アレンジバージョンとか未収録曲を収めたものが減ってしまったのは、ちょっとサビシイですね。今回のCDではどんな曲がウリになっているんですか?

豪鬼ステージほか全34曲を完全網羅!

さ…別アレンジの曲までは、手が回らなかったんですが、ソニーエンタテインメント盤スーパーストⅡのCDに未収録のものが18曲収められています。アップテンポの曲と豪鬼ステージの曲です。このへんの全34曲は、家庭用CDプレイヤーで再生可能なので、家で豪鬼の対戦ムードに浸りたい人にはゼッタイお薦めでしょう!

H…あと、CDに関してユーザーサイドからの要求というと、INDEXはマメに打ってもらいたいですね。ゲームミュージックのCDの場合、どうしても曲が短めなので1曲単位でINDEXは打たれないケースが多い。それで結局聴きたい曲だけ選曲できないジレンマにさいなまれて…。

さ…確かにINDEXをひとつ増やすごとに、制作コストも大きくなっていきますから、制作サイドに極力減らしたい気持ちはあるん



スーパーコンボも動画グラフィックでど～ぞ。


モニター読者
T・Tくん

でしょうね。ただ、このCDはそのへんのことも満足してもらえるハズです。

H…フラストレーション溜めずに済みます（笑）。

データ満載！CD−ROMの真価

さ…CD−ROMの内容も紹介しときましょう。これは本誌で紹介しているようなストⅡの記事を、映像と音声で見せていこうというものです。紙面では伝えきれない音や映像を中心に構成しました。

T…では、キャラクター紹介や必殺技紹介などのデータ付きで…？

さ…もちろん！さらに、増刊のほうで抜け落ちていた情報、特に豪鬼情報について余すところなくフォローしてみました。例えば豪鬼使用コマンド。リュウ・ケンの位置にカーソルを何秒、T・ホークいってガイル、キャミィに何秒…


通の楽しみ。ストⅡとのボイス聴き比べ。

実際のキャラ・セレクト画面を使ってどういうタイミングで出現させるかを実践しています。これなんかは、未だに豪鬼を使うつもりで茶色のリュウしか出せないゲーマーの方に喜んでもらえる内容だと思いますよ。

T…ゲーセンで恥ずかしい思いをしなくて済む、と（笑）。

さ…CD−ROMは大きく5つの章に分かれていて、キャラクター紹介、豪鬼のほかに用語辞典、VOICE、クイズなどが詰まっています。

H…用語辞典っていうのは、ひょっとしてゲーメスト独特の「めくり」とかが検索できたりするわけですか？

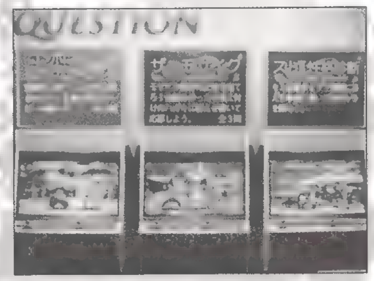
さ…そうそう。言葉で説明すると「相手の背中を狙ってジャンプ攻撃を行う…」とか、ちょっとわけわかんない解説になるんですが、CD−ROM画面で「めくり」をクリックすると一連の動作が連続グラフィックで見られます。

T…ではVOICEとクイズは？

さ…これはそのまんま。リュウ・ケンの「しょ〜りゅ〜けん」など、キャラの声をストⅡとエックスで聴き比べができたり、シルエットクイズが楽しめたりする遊び部分です。

T…そういえば、学校の先輩が文化祭でキーを押すと「昇龍拳」と声を出すソフトを展示して、子供にウケたことがありましたよ。そのCD−ROMを使って同じことができますね。

さ…そうですね。あと、連続コンボ・パターン例や豪鬼完全攻略なども動きを伴って見せていますから、サウンドコンプリートとエックス増刊2冊で、エックス攻略も完璧なものにできるはずです。


クイズ・ジャンルには性格診断まで入っている。

T…スーパーストⅡエックスにハマった人には、きっとこたえられない内容ですね。

H…あと、CD−ROMはマッキントッシュ対応だそうですが、私の周りにはPC−98しかなくて…。

T…あっ、実は僕も98ユーザー…。

さ…う〜ん。実はどの機種に対応したCD−ROMにするかは、ちょっと悩んだんですが…。結局、Mac対応の決め手になったのはCD−ROMドライブの普及台数です。98版対応にできないことはなかったんですが、CDドライブの普及台数を比較してみると、どうしてもほとんど全機種にCDが標準装備されているMacユーザーが圧倒的多数。より多くの方にCD−ROMの内容を楽しんでもらうために、マッキントッシュ対応という形にしました。

サウンドコンプリートのシリーズ化は可能？

T…ちなみにこのCD−ROMの音楽データとグラフィックデータの容量って、だいたい何対何ぐらいの割合になっているんですか？

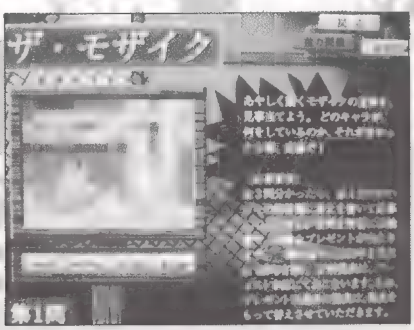
さ…ゲームミュージック部分がトータル約37分。ほかはすべてROMのデータ部分ですから、ほぼ5対5の割合ですね。作っているときは、全然意識しなかったなぁ…。

H…今後こうしたCD付きのムックは、定期的にシリーズ刊行していく予定なんですか？

さ…正直、この楽譜集という体裁の本が、どれだけ読者に受け入れられるか、作った本人が最もわからないんです。でも、その反応に十分な感触を得られるようなら、当然今後もシリーズ化できるように、がんばっていきたいですね。

T…楽器もいじったりする人間としては、ぜひシリーズ化に期待したいですね。ゲームミュージックの譜面って、本当に意外なほど目にする機会が少ないですから。


豪鬼データもコレでOK！


アヤしげなモザイク・クイズ。君には解けるか？



H…僕自身は自分で演奏したりする趣味がないんで、正直楽譜そのものへの興味は少ないです。でも、ゲームミュージックCDはけっこう買ったりして関心も高いので、他社のCDでは決して聴けないクオリティのCDを、今後も作っていってほしいと思います。例えばCD−ROMではない純粋な音楽用CDとしてもクオリティの高い、アレンジ・バージョンや未収録曲をたくさん入れ込んだものとか。それが可能なら、きっとこういったムック・シリーズも、いつか読者のニーズを勝ち取ることができるんじゃないでしょうか。

さ…なるほど。このあともムックの第2弾として「豪血寺一族2」の制作が決まりつつありますから、今日聞かせてもらったモニター読者お2人のご意見も、ぜひ付録CDや本体の制作に反映していきたいと思います。今日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

H&T…ありがとうございました。

ビデオゲーム

各地から大反響!!好評連載

虎の穴

担当：ミスターX

第5回　キャラアクションの基本戦略

今回の悩める子羊はモリ子さん

ここのところ、虎の穴に送られてくるリポートが減少して来ている（といってもこれは今に始まったことじゃないが）。

その代わり、複数の悩める人々からのお手紙が届いた。とりあえずその声に答えるべく、今回からはそのお手紙の内容を取り上げつつ、その答えを逐一解説していくカタチでいこうと思う。

今後はどうなるかわからないが、今のところはこのカタチがベストと考えるので、当分このスタイルでやるつもりである。

では、新装開店第一発のお客さん、P.N.モリ子さんのお悩みからいってみましょう。

ジャンプアクションがものすっごく苦手

私は、スーパーマリオは言うに及ばず、魔界村やドンキーコングといった、いわゆるジャンプアクションゲームが大の苦手なのです。

嫌い、というわけじゃないのに、いくらやってもうまくなれない。こんな私にぜひ救いの手を差しのべてください。

特にドンキーコングでタルが2つ来たときや、マリオでクリボーが2匹ウロチョロしているときなど、いつ跳んでいいのかわからずオロオロして死んでしまうのです。

いきなりどこをどうしろと言われても困るので、まずは狙ったとおりのジャンプができるようにしてください。

お答えしましょう

このモリ子さんの話からすると、ジャンプアクションの基本というべき部分から説明していかねばならないだろう。

制御できるジャンプとできないジャンプ

まず、表をみてもらおう。右と左のゲーム群の違いが分かるだろうか？

パッと見て分かった人はスルドイ。

右が、ジャンプを「制御できる」タイプのゲーム。左が「制御できない」タイプのゲームである。

この「制御できる」か「できない」かは、このように見て分かるとおり、ゲームごとに制約として決まっている。

また、この両者は見た目には同じタイプのゲームに見えても、ゲーム性という点において大分違ったものになっているので注意しよう。それほどまでに「制御できる」か「できない」かはアクションゲームにおいて重要なのだ。

できない	できる
●魔界村	●パックランド
●ドンキーコング	●マーベルランド
●忍者くん	●ワンダーボーイ
●悪魔城ドラキュラ	●ジャンプバグ
●ピットフォールⅡ	●妖怪道中記
●闘いの挽歌	●メルヘンメイズ
●青春スキャンダル	●ボンジャック
	●メトロクロス
	●マリオブラザーズ

前編　制御できないジャンプ

まずはこの「制御できない」タイプのゲームを例に説明を進めよう。

このタイプのゲームの場合、まず考えることは「ジャンプの軌道を把握すること」。すなわちどのくらいの高さのジャンプか？跳ぶ地点と着地点はどのくらい？などである。このことを把握していないと、ザコ敵一匹跳び越すことはできない。

具体的に何センチとかまではいかないまでも、大体このくらいの壁なら跳べる、くらいの認識はほしい。

これにより、ドラキュラ(FC版)などによく見られる「狭い足場を跳びすぎて落ちた」現象をなくすわけだ。

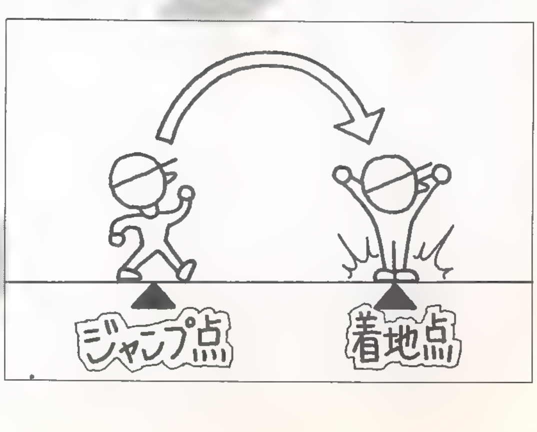
次に考えることは、敵（もしくは足場）の動きを予測して、なおかつ自分のジャンプと照らし合わせてみること。

言葉で言うとよくわからないと思うので、図を織り混ぜながら説明しよう。

ピットフォールⅡというゲームを例にして考えてみよう。

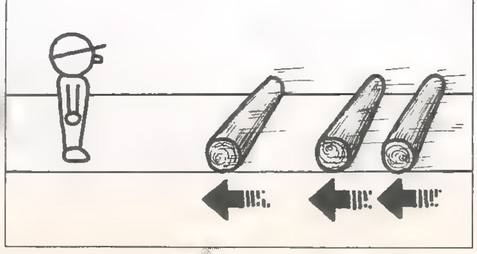
このゲームでは、丸太が何本も転がってくるというシーンがある。

丸太が3～4本いっぺんに転がって来たときが考えどころだ。あわてず、じっくり丸太の動きをみていこう。

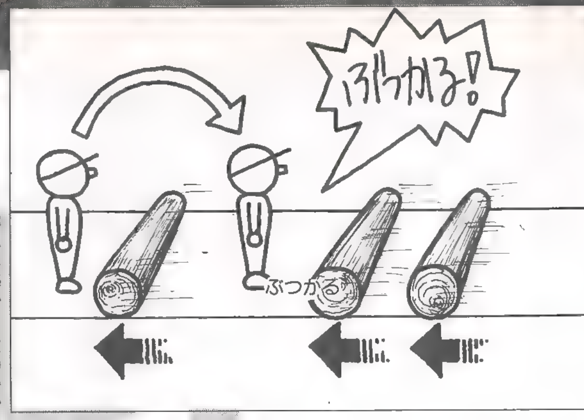


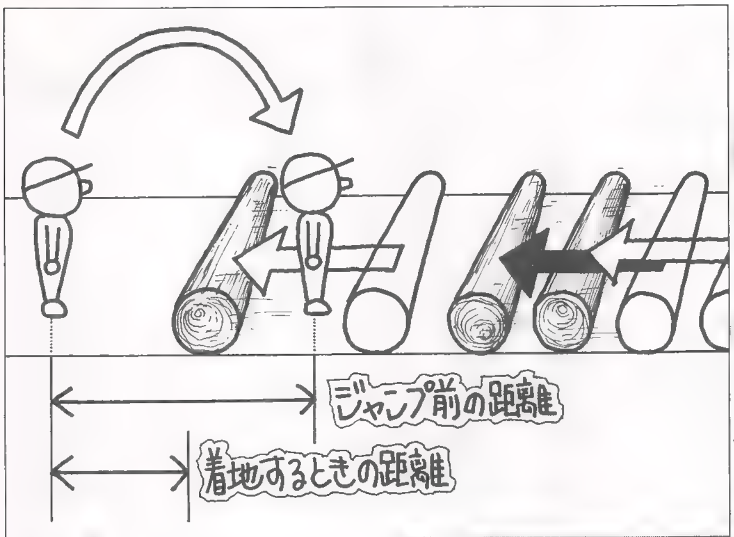
図のような間隔で丸太が転がって来たとする。丸太の動きは全部一定だ。

自分は狭い間隔の丸太2本が一度にやっと跳び越せる程度のジャンプ力しかない。さあどうする？



ここはまず、前の一本だけを跳び越えたい。しかし、普通に跳び越えたらつぎの2本にまんまとぶつかってしまう。こんな感じで1ぺん失敗し





て見れば、なぜダメなのかが分かるだろう。この場合はジャンプが「遅すぎる」のである。跳んでる時間を計算する。

ジャンプした瞬間の距離から、着地までの時間に丸太が移動する距離を引いて、結果的にちょうど跳び越せるようになっていればいいのだ。

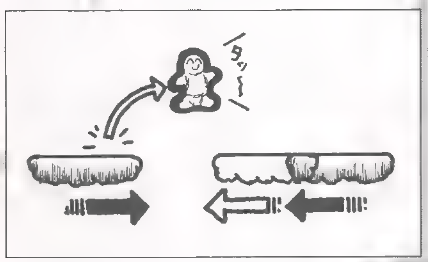
こうやって長ったらしく説明すると何だが、実際はそれほど考えなくてもよい。ほとんどの場合は感覚的なものだからだ。

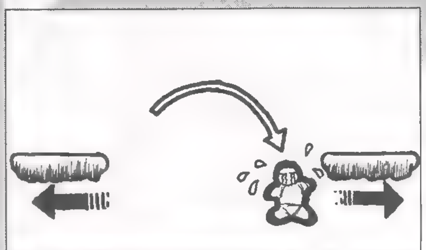
残った2本の丸太はギリギリ引きつけて跳べばいいだけなので、もう大丈夫だろう。

アナザーケース 移動床

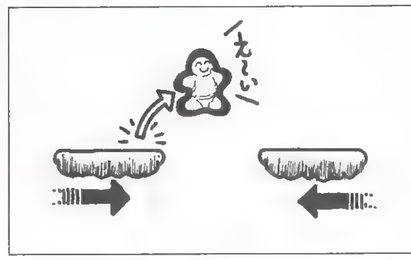
今度は魔界村というゲームを例にとって、移動する床同士の渡り方をみていくことにしよう。

自分が動く床に乗っていて、なおかつそこから動く床に跳び移らなければならないとする。





この場合、動く床同士が最も接近した所で跳び移るのがいいのだが、着地までの時間差を頭に入れておかないと、



まんまと落っこちるハメになる。

こんなときも、やはりジャンプ中の床の動きを予測して、早めに跳んでおくことが必要だ。

このほかのケースとしては、出たり引っ込んだりする床、上下に揺れてる床など数多くのケースが存在するが、いずれも、「一度は失敗してから」次は早くするか遅くするかを考えてみよう。

この続きは次回へ

なんと今回は次回に続いてしまうのだ。次回では、さらなる発展に向けて、より高度な、制御できるジャンプアクションにステップアップしてみたいと思う。乞うご期待。

用語解説

●ジャンプアクションゲーム

近ごろはめっきりと少なくなった、横スクロール型のアクションゲーム。代表的なものとして、ファミコンのスーパーマリオなどが有名である。

このタイプのゲームは、自機が大した攻撃手段を持たないのも特徴の一つ。ひたすらにジャンプしながら敵を避けて進むのだ。

ゲームがゲームだけに、自機があまりパワーアップしてしまってはゲーム性を損なってしまう。そのためか、最近はあまり受け入れられないようだ。谷底に落ちてしまえば一発で死ぬというのも、毛嫌いされる要因かもしれない。

東京ガリバー通信

第21号

ガリバーのスタッフていうのはいっつもイベントの事を考えていたりするのです。店内を見回りしながら「どんなゲームで大会やるとおもしろいかな?!」なんて思っていたりするのだ。

8月に開かれたリッジレーサー2大会、ヴァンパイア大会、どちらも熱いプレイが繰り広げられたようだ。セーラームーンのかぶりものが出てくるあたり、さすがガリバーといった感じ。

もうこれしかないっしょ、あの格ゲーは というわけで今回はヴァンパイア大会!!

8月21日、ガリバーにて、ヴァンパイア大会が行われた。参加人数32人(応募者数38人)はトーナメント方式で優勝を目指し闘っていった。決勝は松戸の白石君（メインキャラはオルバス）と牛久の徳永君（メインキャラはアナカリス）によって争われた。激戦の末、優勝賞品であるJリーグチケットを手にしたのは徳永君だった。3位には松戸の石川君（メインキャラはモリガン）が入賞。

ちなみに、使われている数が一番多かったのはやっぱりモリガン。次いでデミトリ、フェリシア。オルバスとガロンが少なかったのが（ガロンにいたってはたったの一人）意外だったといえば意外。



大会の一場面。夏休みとあって、小学生らしき子供の顔も見える。

セーラームーンVSウルトラマン!

別にタイマンでケンカしたわけではありません。エアホッケーで勝負したのです。8月13日(土)、ガリバーは「かぶりものの日」となっていたのでした。以前にもウルトラマンがボタン早たたきゲームにチャレンジしていたことがあったが、今回はエアホッケーに挑戦。結果はセーラームーンの圧勝。なぜかといえばウルトラマンはほぼ目が見えない状態で戦っていたそう。そんなハンディを背負っていれば負けるのも当然といえば当然。



「エイッ！」(うさぎ)「エッ!?バックはどこ？」(ウルトラマン)

格闘ゲーム大会には負けられない、リッジレーサー2大会

まだまだ暑さが残っていた9月4日、日曜日にリッジレーサー大会が行われた。対戦格闘系のゲームに比べると、参加人数こそ少なかったものの、盛り上がり方はまったくひけをとらなかった。松葉杖をついて参加してくれた根性ヤローもいたそうだ。

マジに走るヤツあり、スピンターンでウケをとるヤツありで盛り上がったこの大会、優勝はZXR君。最速ラップは1分5秒406。本誌のずるずる氏の目標ラップが1分5秒00なのだからたいしたもの。でも、彼はこのタイムに納得していないようだった。2位は西原君、3位には柏崎君が入賞。おめでとう。



決勝戦。見るほうもプレイするほうも真剣。

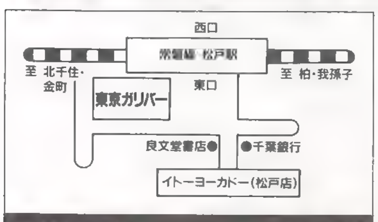
Jリーグチケット争奪！ リッジレーサー2タイムアタック大会

	選手名	タイム
第１位	ＺＸＲ	１分５秒406
第２位	西原　賢	１分６秒991
第３位	柏崎　秀和	１分８秒024
第４位	ＴＸＤ	１分６秒156
第５位	００７	１分８秒791

上位入賞者名と最速ラップ。1分5秒台はさすが。



大会を盛り上げてくれた「パイロット」たち。



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



特報!!（という大げさなモノではないが…）ついにアイランド新作テレカ製作に着手開始!! もちろん、図柄は読者様のイラストだ!!（デザインなどはまだヒミツ）期待して待っててねー。

（花の担当：プリティー健康）

今月のいっぱつ！

燃やせゲーマー魂 ゲームに国境線はないのだ!

☆「昇龍～拳！」…すっげー、おい見たかよ今の』『おっなんだ!?金網に張り付いたぞ！』…こんな光景がゲームセンターで見られたのは、ちょうど4年ぐらい前だったろうか。

そう。ストⅡがゲーセンに出始めて「いつでも昇龍拳が出せる」「未知の四天王」これがすごいことであった時代…。

今年の4月よりイタリアで仕事することになった。小学校のときから親の目を盗んではゲームに没頭していた自分だが、もう20歳を過ぎたことだし、足を洗おうカナなんて思っていたのが、いざ周りにそれがなくなるとやはり寂しい感じがした。

ここイタリアにも日本からのゲームが入ってきているが、それは微々たるもので、田舎のBARにポツンと1台あるくらい。あまり大人たちからゲームは良く思われてないらしい。

やはり「子供は外で遊べ」というシンプルな教えが幅をきかせているのだなと思う。

それでも、自分がそうであったように、親の目を盗んでくるのだろう。ゲームをプレイするのは専らチビっ子が多い。小学生、中学生ぐらいだろう。そのBARに集まる。

イタリアだけあって、やはりサッカーのゲームが人気だが、それと並んで人気があるのがストⅡ。そう、ストⅡである。ダッシュでもターボでもスーパー、Xでもない。ストⅡなのである。

インストカードなんてないから、彼らのうちでは波動拳がやっと出せるくらい。必殺技を出せる奴、出し方を見つけた奴は、もうヒーローなのである。

ついこの間まで、スーパーコンボにキャンセルをかけようとしていた自分。

『うーんなつかしいなー。ストⅡ。高3だったなー当時は…』

なーんて思いつつプレイしてたら、集まる集まるチビっ子たち。

四天王の存在に驚き、いつでも昇龍にため息。スクリューなんてやったら大騒ぎ。ガイル3段なんて何が何だか分かってないだろう。実に気分がよい。

言葉がまだ慣れなくて、憂鬱なときもあるが、そういうときにはストⅡ。

まだまだ当分、ゲームから足を洗えそうにない…。

（イタリア・フィレンツェ　トールド原田君Ⓐ）

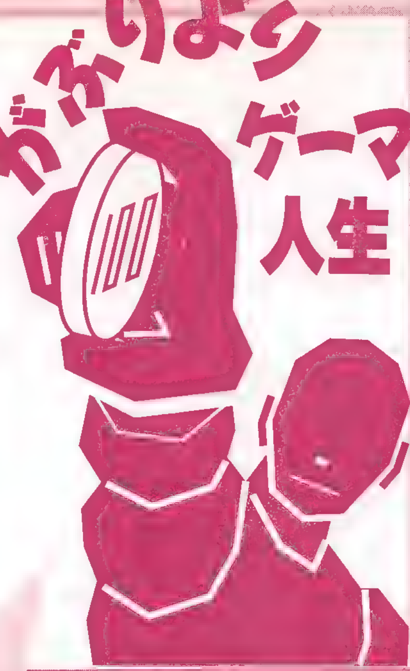
★うっしゃーゲームはやっぱり国際交流に役立つんだなぁうんうん。なんだかうれしーぞ。

たとえ言葉は通じなくても、レバーを握れば皆兄弟。原田君をはじめ、海外でこれを読んでるゲーマー諸君、これからもがんばって、ゲームを通じて親睦を深めまくってねー！



⬅（惑星ヘルストーム在住Ben君(当)①）
★蠢動する暗黒、降りしきる闇、その全てが今、力となる！

がぶりよりゲーマー人生



青空格闘のススメ

☆今年は受験…。しかし全く成績は上がらず、「ま、なんとかなるさ」というお気楽なことも言えなくなってきた。

忍びよるROUーNINの黒い影。もはや「ROU」の部分まで突入し、楽天家の僕も「こりゃヤベー」と思い始めたそのとき…。

去年の夏、ハマりにハマり、成績急降下の原因ともなった「侍魂」から受けた衝撃と、全く同じモノを発していたゲームと接触してしまった。

その名は「WING WAR」。言わずと知れた対戦フライトシミュレーターである。

普段、僕はこういう1PLAY200円、300円のお金かかるぜ系はプレイしないのだが、これだけは違った。「紅の豚」を見て以来飛行機に憧れ、金をためていつかは渡米し、小型飛行機免許(陸上単発と水上機)を取得しようともくろんでいた僕にとって、これはまさに夢のようなゲームであった。

前置きが異様に長くなってしまったが、ただ単にWING WARにどっぷりと、みたらしのようにつかってしまい、「いつでも食べておくんまし状態」(意味不明)となってしまったのでありますよ。レシプロ複葉を愛する僕としては、やはりフォッカーDr1を使うしかない!

しかし、やっぱ対人戦はアツイ!初プレイでいきなり乱入されたのにはビビったが、なんとか勝利できた。

今のところ、最大のライバルはハリアーである。CPUも手ごわい!こいつさえいなけりゃチャンプだというのに…。

それはそうと、なぜメッサーシュミットやスピットファイア、フォッケウルフがいないんだ!それと、我がフォッカーDr1、リヒトフォーフェン最大の宿敵、ブラウン大尉のソッピースキャメルがいないのも悲しい。次はぜひとも出してもらいたいっス。

アパッチやハリアーなんていらない!ジェット機出すならメッサーシュミットMe262がいい。ロケット戦闘機Me163もいいなぁ。すぐ壊れそうだけど。

ま、何はともあれNo.124の攻略で「ループ」を会得した我がフォッカーに敵はなし!行け行け行けフォッカー負けるなリッヒー!そして、僕は浪人となる…。

(大分県　坂崎竜白君Ⓒ)

★マニアックなこだわりが一部好評なウイングウォー。飛行機野郎の熱いタマシヒが炎と燃ゆるぜー(次作ではスホーイ23やロングボウアパッチを希望しちゃうぞフフ↑ロマンのわからんキャラ勝ち野郎)



➡(京都府　おあげ君③)
★ここ最近、モータル関係の投稿量は増大する一方なのだ。アイランドの将来が不安だ…。

あったらいーなこんな格ゲー(よくねーっ!)

☆たのむ!どこぞのメーカーさん、または新声社!ゲーメスト編集部の方々出演の格闘ゲームを作ってください!

やっぱ最強キャラはTMさんでしょうね(キラリン)。次はぜんじさんかさわたりさん(笑)。

んでもっち、最弱キャラは小鉄…もとい田渕さん(読者にいじめられて(?)弱気だから)。

田渕さんには飛び道具もなければ投げもなく、必殺技もなし(ひ、ひでぇ…)。しかも服装はフンドシ一丁。

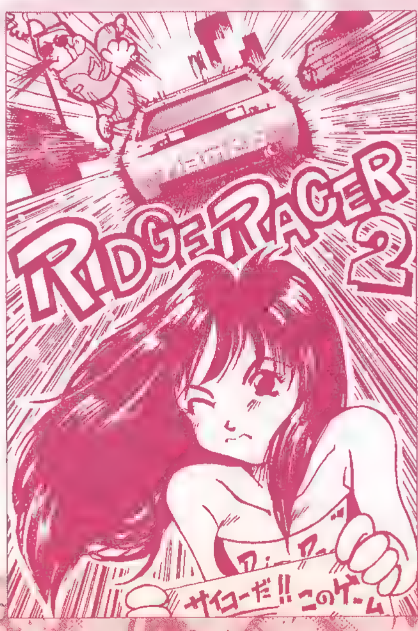
そして、キャラデザはもちろん塩原さん(イラストがすんげー似てるから)。

ナイスだ!と思ったコレ読んでいる人、ぜひ同人ソフトでもいーから作ってください。

PS 田渕さんのライフゲージはみんなよりも半分にしてください(またいじめてる…)。

(大分県　九州女児なきゅーすけさんⒹ)

★ひどいいぃーあんまりと言えばあんまりである。地獄のようなダイヤグラムが予想されるに堅いの。



➡(福岡県　スーパー弟切り草DX君④)
★やっぱり対戦だよね!隣がライバル!

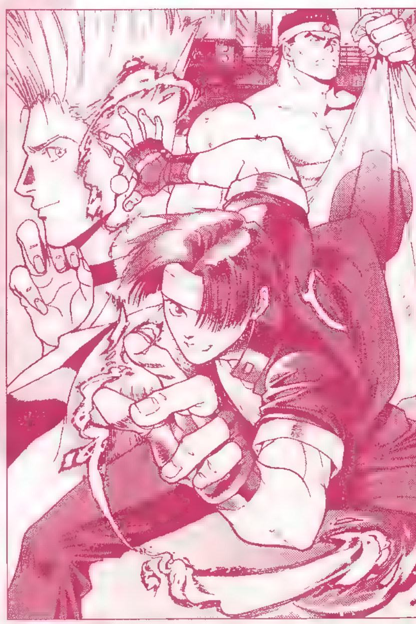
いざ尋常に、サムライ大会!

☆先日、ゲーメスト杯争奪全日本サムライスピリッツ・チ

こんなのあったら嫌だけどちょっと見てみたい気もする。

- 出たな!!ダライアス
- ポップンダライアス
- ダライアスパラダイス
- ティアット国民的アイドル化計画

(神奈川県　アコピャン君⑧)

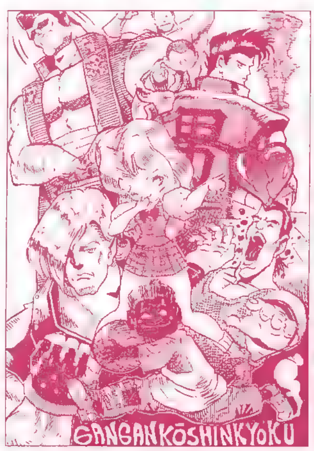


⬆(鹿児島県　サガットしきねさん②)
★日本最強の看板は、ダテじゃねえぜ!

ャンピオンシップに参加した者ですが、わざわざ福岡から朝一番の飛行機で駆けつけた甲斐がありました（しかもギャラリーとして）。そこで感じた、私の感想です。
　一つは、みんな知らない同士なのに、ノリがよくて、非常に反応がよかったということです。
　鮮やかなプレイをした人には惜しみなく拍手を送り、キャラ的に不利なほうを応援する、といった態度に感心させられました。
　その中で、一方的に大斬りシャルロットに押されて負けそうだった十兵衛使いに「十兵衛負けるな」とか、「頑張れ」と声援を送る方々がおられて、ついにその十兵衛が逆転勝ちをしたとき、スクリーンで見ていたみんなが大きな拍手を送ったのには感動しました。
　もう一つは、意外なキャラの健闘が目立ったということです。
　2位になったアースクェイクも積極的に攻めの姿勢を見せていたし、3位のガルフォードも華麗な斬り技で相手を押しつつ攻めていたなど、非常に楽しい対戦を見せていただくことができました。
　しかし、一つ納得がいかなかった点として補欠選手の抽選呼び出しと、開会式のマイクが重なって、番号が聞き取りにくかったことがあります。
　あれでは抽選にもれた人が納得しないと思います。今度はボードに書くなどの配慮がほしいと思うのですが…。
　最後にゲーメストのスタッフのみなさん、SNKの方々、本当にお疲れさまでした。今後もこのようなイベントを期待しています！
PS　埼玉の中田君、元気？
（福岡県　ぽちょむ金㊤君）
★いやーマジィに盛り上がりましたよサムライ大会。あのハイボルテージな決勝トーナメントはまさに世紀の名勝負の連続でした。「ゲームならではの興奮！」。これからも大会を通して皆々に伝えていきたいーっス！



⬅（東京都　砂河せんさん⑥）
★消せない憎炎、それは滅道のかがり火。



⬆（茨城県　キリン君⑦）
★集え熱血猛者！ここでは拳のみが法律だ！

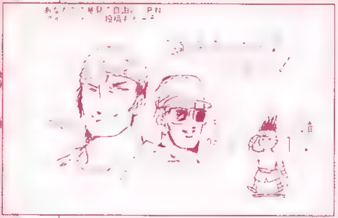


⬆（徳島県　けものさん㊤⑥）
★「強いだけでは、生きていけないよ」博士は、そう言っていたような気がする。

へへっ、燃えたズラ？
つっこみ三昧

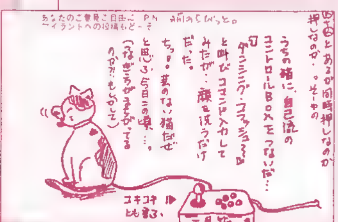
　No.124の「舞の胸の揺れ方　すごくリアルでよいので、舞使いの人はハッスルして町内を走り回らないように」との一文を読んで、そんな奴はいないよと笑っていた僕だが、ゲーム画面を見て、ゲーセン内を走って店員さんに怒られた。
（東京都　Ktyの友君Ⓕ）
⬅確かにアレはあんまり過ぎるよーな気が。でもゲーセン内を走り回るのはいけないな。

　おおっ、ガンバードにも魔法少女が！しかし、ゲームに出てくるホウキにまたがった魔法使いの女の子には、性悪な娘しかいないのは気のせいか？（ガンホーキのは別）
（埼玉県　伊藤臨君Ⓖ）
⬅問題ある性格。それは魔法少女の永遠の掟。

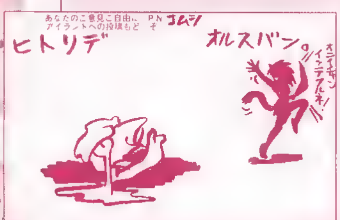

⬆ファミコン版のCMで名前出てたよ。㉘



⬆だから今はただの乱暴なオヤジなのです。㉙



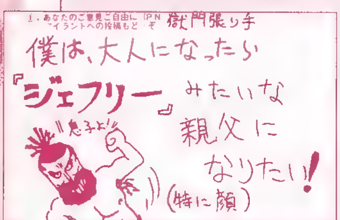
⬆ネコをオモチャにしてはいかんっチ。㉚



⬆哀れ、神の戦士。㉛



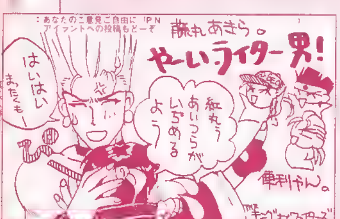
⬆同じ車両に乗るのは勇気がいるな。㉟



⬆子供の意志もくみ取るべきでしょう。㉜



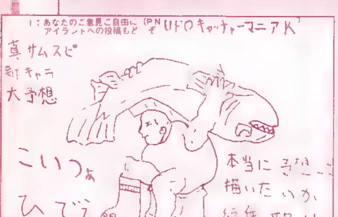
⬆負けるな疾風の戦士。㊱



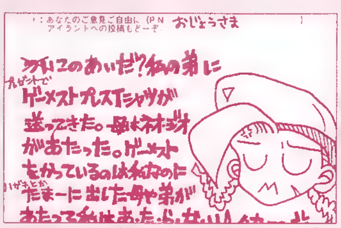
⬆くっ、放火魔に同情の余地はないわ！㉝



⬆原始時代は何でもアリアリなのだ。㊲



⬆あれはライターのMAN次郎作なのだ。㉞


⬆ラッキーな一家ということで納得すべし。㊳

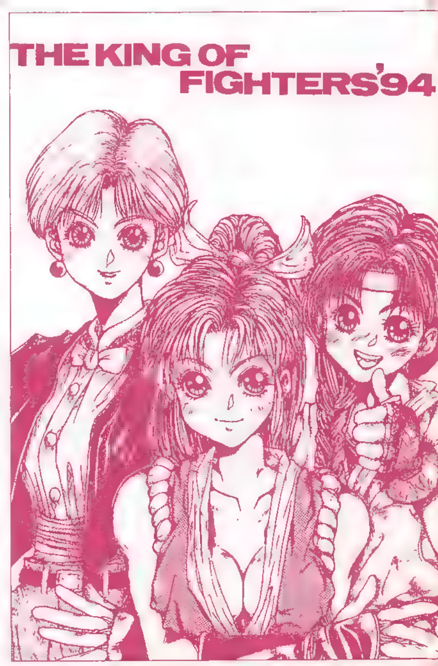
燃えよ青春!!



どーでもいーですけど、ザ・キングオブ・ファイターズ'94の東丈の勝ちポーズのときの鼻の穴、やたら大きいような気がするんスけど…。

（三重県 涙ジョージさん）

☆いや…あれは気のセイでは…。



⬆（大阪府 パニックアタックさん⑧）
★おいしいとこだけ、まとめてみました♥

燃えろ！雪国のニクい奴

☆そう。あれは7月、ある日の㋘屋にて、当時まだ出たばかりの「ヴァンパイア」を、ギャラリーよろしく観ていたときのこと。

私は初めてそのお姿を筐体の中に拝見したとき、まさに「心奪われた」のだ。

あの美しくも凛々しい容姿。みつめていると魂ごと吸い込まれそうなぬばたまの瞳。

そして極め付きは、見る者すべて（？）の目を釘付けにする、あの艶やかな肢体で踊り狂うあの勝利ポーズ…。

…ここまで読んで「モリガンか？」と思われた方も多い（と、いうより99・99%そうだろう）と思われるが、実は違う、違うのだ（まあモリガンもイイと私も思いますけどね…）。

あの引き締まり、均整のとれた身体…。と、いってもデミトリではないですよ、もちろん。

あの愛くるしい顔。あの跳ね上がった、しなやかそうな尻尾。たぶん、肉球もぷにぷにしてて、肉球マニアの方（？）には、それはもうこたえられないでしょうなあ。…フェリシアでもありません、ハイ。

雪の中に映える実にツヤやかなあの毛並み。私などは思わずほお擦りしたくなりますね。だあぁ～サスカッチではないぞ、断じて！

犬だ！犬！…といってもガロンではない…（ってよく考えたらあれは狼か。スマン）。そう、あのビシャモンステージの背景の犬なのだ！

あれは一見「画像取り込みか？」と思わせるほど（本当に取り込んでいるもしれませんが）よく描き込まれていて、ホレボレするほどスバラしいですね。

それにしてもあの背景は謎が多い。あの童たち、なぜビシャモンと一緒にいるんだ？妙な顔の地蔵様…も、もしやあの地蔵は実は「ずんずん教」の手先で、不埒な輩どもを改宗させんと隙をうかがっているのでは？（セガ様、カプコン様スミマセン）

しかし、犬にもいろいろ種類がありますが（国家権力の犬とか女王様の犬とか）、やはり日本犬に限りますよね？

（埼玉県 犬を愛でる会入会希望 佐々木RIN君Ⓗ）

★確かにあの犬はヨイー立ち上がったときに見せる、ぽっちゃりとしたおなかがたまらーん。

求む！超体感！

なぜだ⁉何ゆえ昨今の大型筐体は固定式なのだ？どーしてグリゴリと可動しない？

かつての第一次体感ゲーム全盛期（勝手に命名）で一世を風靡したアウトラン、ハングオン、アフターバーナーそしてパワードリフト。いずれも名作として誉れ高い、ゲーマーの感涙を誘ったゲームたちだ。

しかし！私が心ひかれたのはゲーム性云々よりもただ一点、「筐体が動くよ」という、まるでデパートの屋上のエレメカに興じる幼子のそれと動機を同じくするかのような単純なものだった。

だが、最近はちーっとも可動筐体は登場してくれないし、実に悲しい限りである。

グラフィック、演出技術が日進月歩で進歩する今、それに見合う可動式体感筐体の登場を切に望んじゃうのだ。

（鳥取県 ガガーリン君Ⓘ）

★確かに最近は可動式の筐体は見ないねえ。ウイングウォーなどは動くと面白そうだね。

☆ゲーメストCDで「NMKシューティングベスト」とかいって、サンダードラゴン1・2とガンネイルのカップリングCDを出してくれんかのう？

「ハチャメチャファイター」や他社から出た作品も入ってくれるとなおウレシイ。

あと、「ターボフォース&ラビオレプス」とか、「ツインイーグルII」「ダイナックスGMコレクション（メインはロンとドラゴンパンチ）」「ノストラダムス」「ハイパーデュエル」なんかもCD化してくれたらかなりいいかんじ。

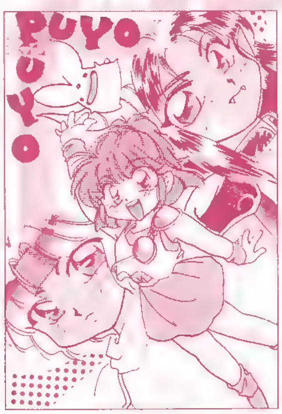
全国で69人は買うと思うよん。おねがいしますブルルルルー。

（北海道 ビルケナウ君Ⓙ）

★名曲なのにまだCD化されていない！なぜだ⁉そんなあ。



⬆（大阪府 芦原ひかりさん⑨）
★F3で続編出してーてーてー。



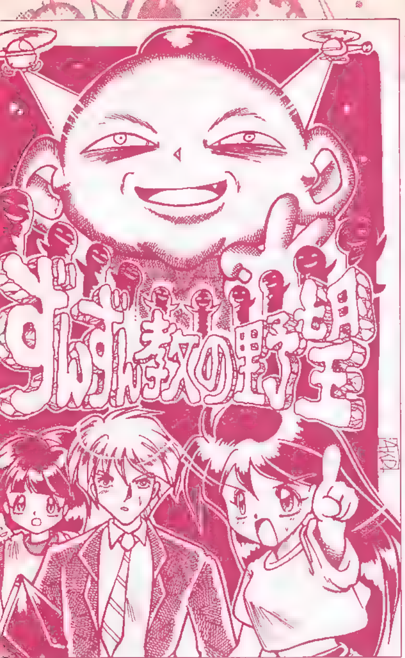
➡（大阪府 柴田こずえさん㊴）
★今度は乱入対戦だ!!殺ったれ。

アイランド大賞（エビ投げ地獄）

欧州テクノ旋風吹き荒れる昨今、爆死マニアの皆様はいかがお過ごし？ということで8月15日号の栄光の授賞者をお告げするぞよ。文章…神奈川県・日本の大きな夢君。次点は同率で和歌山県・佳蘭世君と愛知県・ナイスブラザー君。イラスト…福井県・ちゃぶ台君。次点は神奈川県・愛のOBQ君。さて、3回連続で大賞となった人にはレンガを17個、落書き入りでプレゼントしちゃいます。欲しいでしょ。ねえ。（性悪ネコたん・日吉犬太）

こちらこだわり派





⬅（大阪府　ＡＫＤ君⑪）
★セガよ…一体何を企んでいる!?

Ｒ・Ｓ・Ｄのナゾを探るの巻

☆ザ・キング・オブ・ファイターズ'94に出演する『ヘビィ・Ｄ！』の必殺技の一つ「Ｒ・Ｓ・Ｄ」は何の略なのだろうか？ヨシ、調べてみようではないか。

えーっと、略語辞典は…と。あ、これか。どれどれ、アールエスディーねえ…おっ！あったぞ！つまり…。

「ＲＳＤ」→反射性交感神経性ジストロフィー（ｒｅｆｌｅｘ ｓｙｍｐａｔｈｅｔｉｃ ｄｙｓｔｒｏｐｈｙ）骨折・打撲・脱臼などの小外傷、末梢神経の損傷を契機として、当該部位またはその周囲に浮腫、血行障害などの後に皮膚、筋肉、骨の萎縮を促す症状。

フムフム。つまり、ヘビィ・Ｄ！のダッシュから繰り出される鋭いパンチに相手がヒットすると、皆このわけの分からん病気になっちゃうのね。なるほど。だから「Ｒ・Ｓ・Ｄ」は強いのか（ケトラー調）。

いやあ、ＳＮＫさん深いですねえ。では、全国のゲーマー諸君、「Ｒ・Ｓ・Ｄ」にはくれぐれも気を付けてくれたまえ。

（愛知県　チブル星人Ⓛ）

★実はこのお方、毎回毎回ペンネームを変えて投稿してらっしゃるのだ（それも必ず特撮ネタ）。芸が細かいぜー。

ハメ技も戦術の一つなり

☆ハメ技の是非をめぐっていろいろな論議がなされているが、どうもハメ＝悪という流派の意見のほうが多く掲載されているようである。

しかし、私はハメ技を肯定したい。ハメ技とは個々のキャラクターの持つ、有利な闘い方の一つである。

それを使って勝った人を悪人扱いして中傷するのは、私が考えるに「負け犬の遠吠え」であると思う。

街でよく見る場面だと思うが、見知らぬ人同士が対戦し、一方の人がコテンパンに負けると、自分の未熟さを棚に上げ「ハメ技を使いやがって…」と言うことがあるのではないだろうか。

つまり負けた腹いせ、自分が弱いことの言い訳に「ハメ技」を持ち出している人が多いような気がしてならない。

対戦ゲームはほぼ100％2人（または多数の人間）を勝者と敗者に分けるものである上、対戦相手の腕前は、仲間うちでなければ、乱入されたときなどには分からない。

自分が強いときもあれば、自分が弱いときもあるだろう。その勝負に勝つことができればそれは実力（たとえ世にいうハメ技を使っても）ということになる。

その勝負で、負ければ「相手がハメをやっているから」というのは、やはり言い訳にすぎないのではないだろうか。

だいたい、勝負事は相手に嫌われる手段を用いて勝つことが多い。大は戦争から小は卓球まで、いずれの場合もそうである。

太平洋戦争では米国は物量作戦で日本に勝ったし、卓球、テニスでも人の返せない所に打ち返して勝つものだ。対戦格闘ゲームも勝負事であるから、この原則から外れたものではないと思う。

そして、「有利な闘い方」＝ハメ技を完全に禁止するならば、リュウは波動拳を頻繁に使うこともできず、ジャンプ大キックも制限されるだろう。ザンギエフは弱パンチ→スクリューなどの固め投げはすべて禁止、アンディは飛翔拳→残影拳などもってのほかになってしまう。キャンセル技はほとんど禁止といった所か…。

つまり、禁じ手が多くなりすぎて、本来のゲームとしての体をなさなくなってしまうのではないだろうか。

私は、そんな制限付きのゲームならやりたくないのだが…。

（福島県　首藤耕君Ⓜ）

★闘いのバリエーションの一つとしてのハメ技もあるという、肯定派の意見でした。

言っておくけど、アイランドに載った意見などは「必ずこうあらねばならない！」というものではなく、読者のみんなの考えの一つとして紹介しているものです。

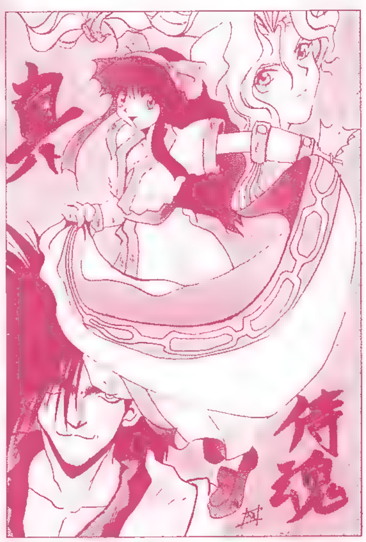
アイランドを読んで、そして自分なりに消化して、また意見を出してもらえるとうれしいな。



⬅（愛知県　永楽屋鱗丸さん⑩）
★ガンバードいいねー。雰囲気がスキスキ。

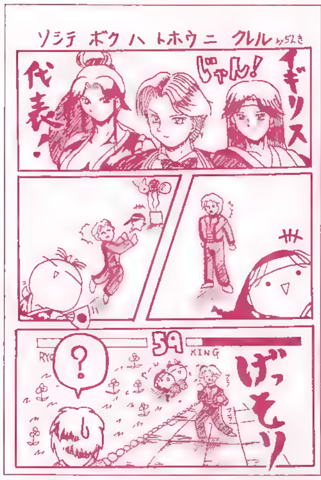
（非常に失礼ですが）
田渕さんの携帯品（予想）
・モータルコンバット
・前任者栗原さんのブロンズ像
・自己流究極神拳
・独身貴族
・金で買える安心〝ワイルドファング〟〝ナイトスラッシャーズ〟
（東京都　福田雄一郎君Ⓚ）

★う…実はファングにはこの間手を出しそうになった…なぜわかった!?



➡（東京都　ドルタイバシ君⑩）
★シャルのリボンがヒソカに気に入ってる私。

月2回のお楽しみ「ラヴラヴ」超芸魂



⬆（栃木県　ちんき君⑬）
★リーダー？否！実はお守り役だったのね…。



➡（三重県　八神悠夜君⑫）



⬆（福岡県　CHAR☆弥生さん⑰）
★いやあ、済んでしまったことですからハハ。



⬆（栃木県　究極神拳君⑯）
★どうして、と言われても、これが大江戸なのだから。



⬆（大阪府　望月さえらさん⑮）
★そうそう。右45度の角度でガツーンと…（ズイマー）。



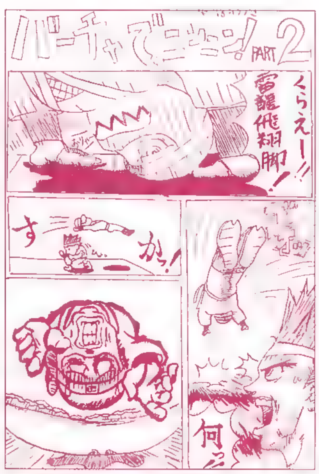
⬆（北海道　イタリア娘君⑭）
★ううっ、毎月大量に投稿してくれてありがとー。



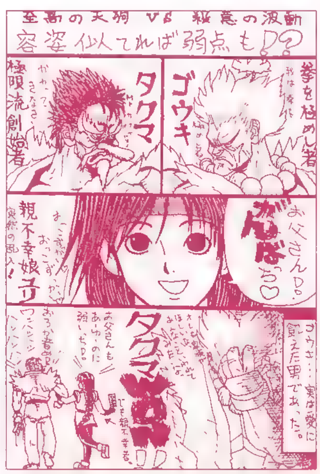
⬆（大分県　Led Mirage君㉑）
★現実とは常に青春に立ちはだかる壁なのだ。



⬆（京都府　末吉君⑳）
★荒野の無法者がまた一人…。



⬆（熊本県　シャドウ君⑲⑲）
★頑張り過ぎだっつーー。



⬆（東京都　至高のタマ君⑱）
★愛の前には、すべては無力なのか…。

悲しみをフライアウェイ
お手軽クリティカル！

☆現在冬の時代と言われ、どうしても画一的になりがちな横シューティング界に一石を投じる意欲作が登場。その名も「アルティミットエコロジー」。

特筆すべきは、その斬新なシステム。そう、このゲームの代名詞でもある「アーム」である。

ため撃ち、バリア、アーム重ねなど、多彩な攻撃方法を誇るこのウエポン。ほかの横シューと一線を画すという点では「R-TYPE」のフォースに通ずるものがある。

秀逸なのはシステムだけではない。背景、音楽など、芸術面も非常に優れている。特にノリの良いBGMは、ゲーム中、常に戦闘意欲をそそられる(←これが大事)。ゲーメストからCDが出ているので、買ってみるが吉。

残念なことに、このゲームは大変出回りが悪い(俺も置いてある店一軒しか知らん)。200作以上の一般公募から選ばれた期待&話題作にもかかわらず、実に不遇だ。

しかし、シューターを自負するなら、日本中探してでもプレイすべし！それだけの価値はあるからね。

（大分県　ターザン鈴木君Ⓝ）

★一体正式発売されているのかも定かではないエコロジー。個人的にはいいゲームだと思うのだけど…（カプコンの新しい一面が見られるしね）。

☆今、我々の間で常に話題の中心となっているゲーム…ヴァンパイア？キングオブなんとか？ちっが～う！（まだ出てないけど）豪・血・寺・2！

そーだよな！アニーちゃん以外にも可愛い娘増えてるしー。クララちゃんだったっけ？ちっが～う！バ・バ・ア！アーンド、ジ・ジ・イ！

前作ではお種ババア一人のみ（プレイヤーキャラね）だったが、今回はその穴を埋めるべく3人もの老人たちが所狭しと大暴れ！

特にお志摩なんか101歳。19世紀生まれの妖怪じみた素敵なおばあちゃま。全国のジジイスト、ババイストのニーズにこたえるべく作られたであろうこのゲームにカンパイ。

最近は舞やら春麗やらユリやらが人気爆発だが、俺にとっちゃギャルッ子なんて邪道！ジジババの前では毛ほどの魅力もないわっ（言い過ぎ）。

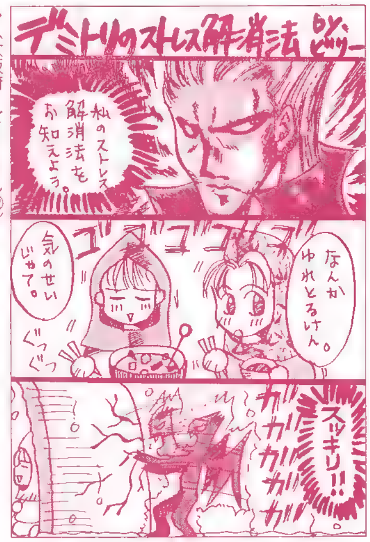
やっぱ次の世代はこれで決まりか？・時代はババア主義、レッツババイズム！レッツジジイズム！

（ちなみに、真のババイスト、ジジイストは決して変身させてはならないというオキテがあります）

（兵庫県　へちまプー〈モータル派〉君⓪）

★ま、まあジジイババアは置いておくとして…とにかく、この秋の台風の目になることは間違いない豪2。

覚悟して待つべし！



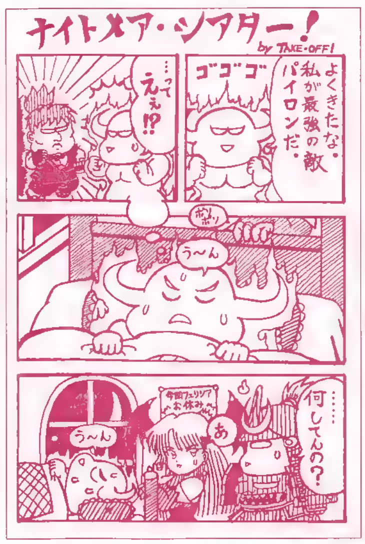
➡（大阪府　ビリーさん㉒）
★夜の帝王…実は困った奴。



➡（東京都　三木洋幸君㉓）
★…よほど嬉しかったんだな…。



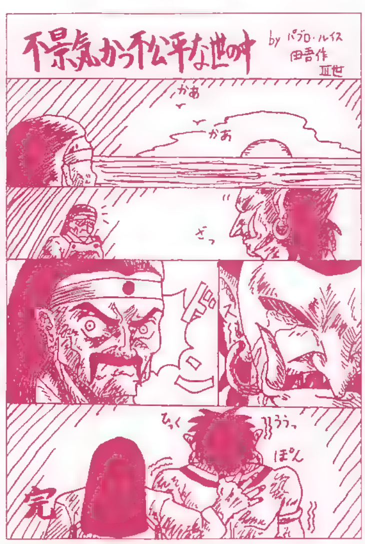
➡（宮城県　デリー・ホガード君㉔）
★ゴローちゃんの魅力が分からんとは不幸な奴らめ。



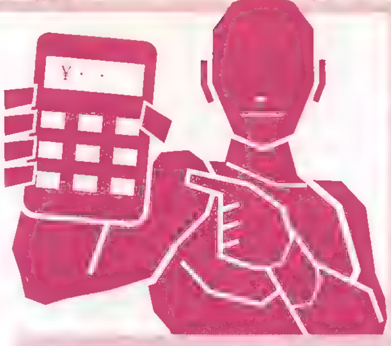
➡（北海道　TAKE-OFF!君㉕）
★さすがだ。悪夢が何たるかを理解していますね。



➡（石川県　P・太郎左衛門さん㉖）
★誰もが一度は思ったはずだ…。



➡（埼玉県　パブロ・ルイス田吾作Ⅲ世君㉗）
★ソウルブラザーに言葉はいらない。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

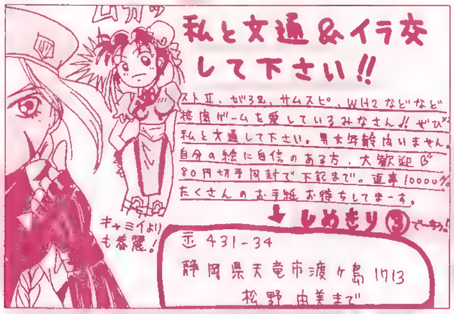
○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

担当より

掲載の基準に関してですが、稀少価値の高い（珍しい）ものほど優先度が高くなります。ネオジオなど応募数の多いものは価格で判断します。高く買う、安く売るほうが掲載されやすいので、本誌の広告の欄などで相場を考慮に入れて価格を設定してください。

それとイラスト掲載希望の人への注意ですが、文字が小さくならないようにしてください。また修正液を使ってしまうと印刷されたときに見苦しくなるため、あきらめて別のハガキに描き直してください。



買います

●電々の電（カプキ版ボンバーマン）とPCエンジンSCD-ROM²の天外魔境ジライアをそれぞれ適価で買います。希望価格明記のうえ返信用封筒同封で連絡ください。②
（〒737 広島県呉市宮原7-1-22-301 石山和恵）

●バトルファイターズ（餓狼伝説1、2両方）のビデオを適価で譲ってください。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒204 東京都清瀬市松山3-1-24 長谷川亜希子）

●ゲーメストNo.20、22〜25、39〜43を3千円で買います。送料そちらもち。まずはW葉書で連絡ください。③
（〒981-24 宮城県伊具郡丸森町金山字沼下49 長澤義法）

●ヴァンパイアの非売品Tシャツとヴァンパイアに関するもの買います。品名と希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒130 東京都墨田区吾妻橋2-20-7-501 千葉麗子）

売ります

●マッスルボマーのビデオ（非売品）、ぷよぷよのテレカ（非売品）、グラディウスIIのCDをそれぞれ適価で売ります。まずはW葉書で連絡ください。②
（〒565 大阪府吹田市津雲台5-14 D36-203 中井孝泰）

●ときめきメモリアルの宣伝用ポスター（穴なし、香りつき）を売ります。まずはW葉書で連絡ください。②
（〒791-31 愛媛県伊予郡松前町北黒田752-1 出本泰一）

●ゲーメストなどの各種テレカ売ります。リストを送りますので80円切手同封で連絡ください。③
（〒959-12 新潟県燕市大字杣木879 大泉伸幸）

●NEO・GEO本体+別売コントローラー+メモリーカード+RGBケーブル+餓狼SP（ゲーメスト増刊付き）を2万円以上で売ります。送料こちらもち。③
（〒350-03 埼玉県比企郡鳩山町松ヶ丘3-10-2 斉藤孝）

●NEO・GEO本体+餓狼22+餓狼SP+サムライスピリッツ+龍虎の拳2+メモリーカードを6万円程度で売ります。③
（〒959-16 新潟県五泉市旭町2-7 吉田洋）

●NEO・GEO本体+餓狼2+餓狼SP+龍虎の拳2+メモリーカードを2万円で。①
（〒785 高知県須崎市原町1-9-5 高橋美香）

●PCエンジンSCD-ROM²ソフト「スーパーリアル麻雀PIVカスタム」の初回出荷バージョン（ミキ、カスミ、ショーコが登場。ビジュアルセレクト可能）を7千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。②
（〒790 愛媛県松山市清水町4-3-1睦コーポ301 近藤智親）

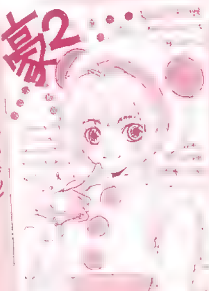
交換・その他

●こちらのスーパーストII、スーパーストIIエックス、マッスルボマー、餓狼伝説スペシャルのポスターとあなたのGB「スノーブラザーズJr」+「ぷよぷよ」を交換してください。まずはW葉書で連絡を。③
（〒321-01 栃木県宇都宮市雀宮4-16-1 仁平健介）

●こちらのNEO・GEOをあなたのギャルズアイランド1（美品）になにかをつけて交換してください。まずはW葉書で連絡を。②
（〒803 福岡県北九州市小倉南区徳吉南1-1-10 榊原芳隆）

●ビクトルが好きで好きでたまらないという方、私と文通しましょう。情報交換などなんでもかまいません。キングオブファイターズの怒チームも可です。③
（〒444-04 愛知県幡豆郡一色町大字東塩浜8-1 永井永一）





➡（さえぐさみのるさん）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ〒101 東京都千代田区神田1-11-4 新声社 ゲーメストアイランド係

今度は旧キャラの番ですよ～

豪血寺一族2

もっと詳しく知りたいあなたに!
旧キャラの魅力をお届けしよう。

(注:この記事は、開発バージョンの基板を基に作成されております)

前号では「豪2」から新たに参戦した新キャラ5人の詳しい性能や美味しいポイントを紹介しましたが、その際に「他のキャラは?」という疑問の声が…出ない訳はなかったんですな、こりがが。つーことで、今回は(全部というのは無理なので一部)旧キャラをピックアップしてみました。

アンジェラ・ベルテ
ANGELA BELTI

より(?)美しく! よりパワフリャアに!!

担当:たけお君

とにもかくにも気になるのは、あまりにも変わり果てたその姿…(一応)女なのに声は男だったのも、昔日の話。

旧キャラ8人中、唯一全面改定されるという栄誉を勝ちえた(?)アンジェラ。

「削岩機でも削れない」と称された鋼のマッチョバディは「豊満で柔らかいライン」に変わり、聞く者すべてを震え上がらせた「野郎声」は、明らかに「女性らしさ」を意識した声になった。

さて、グラフィックの全面変更にともない、通常・必殺技の判定にも少なからず変化が生じている。

まずは、そのあたりからチェックを入れてみよう。

通常技の変化・小攻撃

小パンチは立ち・しゃがみともに連射が速く、判定も広めなので(特に立ち小パンチ)とても使いやすい。

密着から5発は確実に連続ヒットするし、近距離大パンチにつなげることもできる。



ちょっとした対空にもなる。連射の速さが心地よい。

小キックはスタンディング状態だとリーチがやや短く、当てにくい。主に足払いをメインに使っていこう。

通常技の変化・大攻撃

近距離大攻撃は、キック・パンチともに今一つ使えないけれど、それとは逆に遠距離大攻撃が面白い技に進化している。

特に面白いのは遠距離立ち大パンチで、なんと変則2段攻撃になっている。



これが遠距離立ち大パンチ。まずは振りかぶって1発目…。



反動を利用するように2発目!連続技につなげると効果的。

一段目が入れば二段目もほぼ連続でヒットするし、一段目/二段目をガードさせてキャンセルしても面白い。

立ち大キックはアンジェラの通常技の中で一番リーチがある。実戦向きで良い。

小足払いから繋げることができるので、立ち大キック→キャンセル愛鞭(大)と連続で使おう。

低いから強い?ジャンプ攻撃

アンジェラはジャンプ力がない分、低く跳ぶので意外と相手に返されにくい。

そこで、対戦などではジャンプ小・大キックなどの下方向に強い技をメインに、一気にラッシュをかけて得意の接近戦に持ち込んでしまおう。

ガードされたら、すかさず小足払い・逃げ大キックの二択攻撃なんていうのも一興だ。

上は先読み・下は相打ち? ラブミーウイップ

小では「上」に、大で出し



まぁー生意気に飛び道具を撃ってくるなんて…。



何て悪い子なの!そんな子は…鞭で相打ちOKよ!!

たら『下』に出るようになってしまったラブミーウィップ。

使い分ける状況は一目瞭然だが、小鞭を対空で使う場合、跳んだのを見てからでは、ほとんど間に合わない（良くて相打ち）。遠間、もしくは先読み対空技と心得よう。

大鞭は、相手が飛び道具を撃つのを見てからでも相打ちにできる。地上の相手に当たるのはいいが、多用すると跳び込まれるのでほどほどに。

抜けられるように再改良?アンジェラ・ボディアタック

前号のバージョンでは飛び道具が抜けられなかったが、現在は再び可能になった（一部のみだが）。ただし『技の出かかり』で抜けられないのに注意。


相手のジャンプの落ち際に重ねよう。

単体で漠然と出すよりも、相手のジャンプや技の落ちぎわに重ねると効果的だ。

スマッシュ・キックサンダー・ウォール

スマッシュキックが二発ヒットするようになったほかは、どちらも判定・威力、使い勝手はほぼ同様だ。

一発奥義・アンジェラジャイアントバスター

意外と助走距離が短いので、スライディング、もしくは通常技をヒット（ガード）させてからキャンセルで出すと狙いやすいぞ。

WHITE BUFFALO
ホワイト・バッファロー

タックル・ブローを含めた連続技が強力無比ー

担当：たけ彦

前作では空中戦・地上戦ともに安定した強さを誇った、ホワイト・バッファロー。

『豪2』では派手な変更は皆無だが、その分細かいところにマイナーチェンジが施されており、これが結果として欠点を補う形になっている。

まさに、イブシ銀な魅力が光るキャラ。

前作で使っていた人にとって、期待を裏切られるような変化はない、と断言しようー

バッファロー・ストームで押しまくれ!

まず最初に挙げておかなければならない点は、バッファロー・ストームのスキが少なくなった点だろう。

飛び道具が出てから足を振り上げるまでの一連の動作が文字どおり『1セット』になっているので、よほど近い間合い、もしくは相手に完璧に読まれない限り、まず返されることはない。

うかつにも跳び込んできてくれたら『振り上げた足がヒット→着地に飛び道具の削り』の連携になる。

間合いが近ければ（または画面端なら）、飛び道具で削ったところにフライング・エルボー、トルネード・トマホークで追い打ちをかけてみるのも一興だ。

とにかく、間合いさえ離せば安心して使えるのがポイント。ただし、ダッシュの早い才蔵、礼児には反応されると怖いので、きゃつら二人にはくれぐれも注意すべし。


近づくまでが大変…不意をつかないとまず決まらないぞ。


スキが小さいので、うかつに跳び込むと餌食になる。


撃墜したら、着地と同時にジャンプ。そして…、


相手の起き上がり際にストーム+タックルの2段削りー

大キックで相手の動きを押さえよう!

間合いで変化はしなくなったものの、通常技では大キックの使い方がポイントになることは『豪2』においても変わりはない。

今回はバッファロー・ストームが非常に使えるので、それをメインに闘うのであれば、必然的に相手との間合いを離すことになる。

そこで、近寄ってくる相手を牽制する技には何が最適か…と考えた場合、最初に思い浮かぶのが『立ち大キック』というワケだ。


元々リーチがあるから使いやすいんだけどね。

これは大パンチでもいいが、大キックのほうが判定・威力の両面でバランスに優れている。対空という面でも、反応さえ間に合えばバッファロー・ストームよりも立ち大キックのほうが判定が長く残るため、有利な場面が多い。

このように使い勝手のいい大キックだが、姿勢の低いお梅、金田朗、お志摩には逆効果の場合が多いので、注意が必要だ。前述の3キャラには、小足払いによる牽制・攻撃を念頭に置いておこう。

連続技に使うと凶悪!タックル・ブロー

前作でも猛威を振るったタックル・ブローは、豪2でも依然として健在だ。

小・大のいずれも2段攻撃になっていて、2段目だけをガードさせれば反撃を受けずに相手の体力を削ることができる（ダッシュの速いキャラは除く）。


遠間でしゃがんで溜めつつ、時折大キックで牽制…、


溜めを解除したフリをしてタックル!なんてのも効果的。

単体での攻撃速度はやや遅くなったために、前作のように不意をついての攻撃には適さなくなった。しかし、連続技に組み込むことによって、凄まじい威力を発揮するようになったのは心強い。

ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ×2→立ち大キック(2段)→タックル・ブローで、相手の体力の半分を一気に奪えるようになった。

ノーマルな状態なら、まず確実に気絶へと持っていける点も見逃せない。

ちなみに、姿勢の低いキャ

ラには立ち大キックが2段で入らないので、途中をしゃがみ小パンチ×2→小足払いに変更しよう(威力は相当落ちる)。

非常に強力な連続技だが、バッファロー自身の移動力が遅いため、相手に跳び込む状況がそうやすやすと望めるのか?という難点はある。

攻撃速度がアップ! トルネード・トマホーク

前々号で『硬直時間が長い』と報じたトルネード・トマホークだが、現バージョンでは一気に攻撃速度が上昇した。

少し相手方向に踏み出すので、バッファロー・ストームと中間の間合いで併用すると相手に当てやすい。また、先読みで相手の技の出かかりを潰すように狙うのも有効だ。


技の出かかりを狙うなら、間合いはやや離したほうがいい。

THIN NEN 陳・念

実は一個だけ〝技〟を隠してたんスよ、ハイ。

担当:たけぞー君

あの〝怪しい腕の動き〟に魅了されてか?それとも対CPU戦を闘い抜きやすかったせいか?

実は、意外と使っているプレイヤーが多かったりする陳・念であるが…そんな諸君、安心したまい!豪2でも、あの怪しげな魅力は何ら損なわれることなく継承されておる。

陳・念と言えば…やっぱり立ち大キックですか

今回の陳・念の通常技は、キック攻撃がメインになるだろう。

それはなぜか?というと…、

●パンチ攻撃に特筆すべき利点がない。特に、他の技に繋げたりする『連携技』としての利用が望めないのはイタイ

●相変わらず大キックのリーチが長い。しかも、今回は対空・対地と出番が多い

…という以上2点、非常に明快な理由に基づく。

パンチは、見せ技もしくは至近距離用の技と心得よう。

ただし、いくら大キックが使えるとはいっても、前号の付録でも紹介したように「二段蹴り」になったため、スカった場合のスキが前作よりも大きい点には注意しよう。

また、立ち大キックにキャンセルをかける場合は、同じ技を多用しないように。


立ち大キックを当ててから煉獄霊波。でもワンパターンは…。

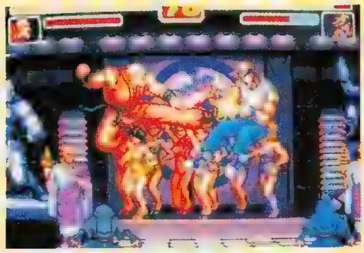

跳び込まれてしまうぞ。バリエーションを考えよう。

特に煉獄霊波は、読まれると相手のジャンプ攻撃が間に合ってしまう。キャンセル呪縛符、閃光烈脚、烈光拳と併用して相手の動きを封じよう。

他にもジャンプ大キックは、垂直に跳べば横方向に強い対空になるし、斜めジャンプなら下方向に強さを発揮する。

一つの技が、状況に応じてこれだけ使い分けられるというのは非常に心強い。

小キックは、限定的ではあるが対空に使える。ただし、相打ちになりやすい。


横に長い垂直ジャンプ大キック。対空技に最適だ。

あの連携は健在か? 煉獄霊波&呪縛符

前作では、対CPU・人を問わず強力な威力を誇ったコンビネーション攻撃・煉獄霊波+呪縛符だが、今回は煉獄霊波の判定がやや弱め&ちょっとスキが大きくなった。

単純に繰り返していると読まれてジャンプから反撃されてしまうので、基本的には呪縛符を主体に単発で様子を見つつ使おう。

陳・念と言えば…烈光拳を忘れちゃイカンでしょう

敵のボコボコに殴り倒す快感をしみじみと味わえる、陳・念を陳・念たらしめている必殺技『烈光拳』。

悲しいことに、豪2では立ち大パンチ・キックから連続で繋がらくなってしまった。

『大キックからだと、屈辱っぽくて良かったのに…』と嘆く人がいそうだが(俺だけ?)、密着状態から小足払いをキャンセルすれば連続技になる。

また、判定のタイミングがうまく同期すれば対空にも使える。どちらも併せて覚えておこう。


小足払いから迅速にキャンセルすれば連続で繋がるのだ。

一発奥義・練鬼降臨

飛び道具が出るまでのスキは、ほぼ煉獄霊波と同じ。

違いは『相手の飛び道具を打ち消せる』点にある。

対CPUでは、飛び道具を誘って対戦なら、相手が飛び道具を撃つタイミングを見切って使えれば完璧だ。


ふはははは!これでは跳び込んでこれまい!

隠していた必殺技…空中煉獄霊波ッス!

もう気づいている人も少なからずいると思うが、陳・念は『空中で』煉獄霊波が出せるようになった。

頭蓋骨こそ飛んでいかないが、練った『気』の判定が空中で残るため、うまく使うと相当なプレッシャーを相手に与えることができる。

簡単な使い方としては、垂直ジャンプで出してから着地で煉獄霊波を出すと、ちょっとしたバリアになる。

また、ジャンプした相手に直接当てに行ってもいい。

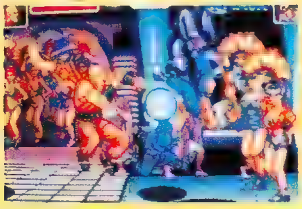
そして、何よりも強力なのは『ジャンプ攻撃から連続技になる』ことだ。

ジャンプキック・パンチを当ててからキャンセルで出せば簡単な5段攻撃となり、まず間違いなく相手を気絶させることが可能。

着地と同時に呪縛符で(念のため)動きを封じ、再びセットなどという無慈悲な行動も思いのまま。

豪2の陳念を使いこなすカギは、この技にあると言っても過言ではないだろう。


まずは、ジャンプ攻撃を当てる。キックだとやりやすい。


キックからキャンセル空中煉獄霊波。気絶は確定!

アトラス開発スタッフインタビュウ

豪血寺一族2の超秘密

アトラス・スタッフ　プロデューサー・田村さん　企画・ちゅうこさん　サウンド・でんちゅうさん　プログラマー・中林さん　グラフィック・前田さん

聞き手：トローッコ松一山

豪2 IN幕張

9月21日、千葉は幕張メッセにて、全世界が注目する世紀の一大恒例イベント、AMショーなるものが八ナヤカに開催された。

時を同じくして、幕張はプリンスホテル（豪華）の一角にて、これまた怪しげな密談が交わされようとしていた。

そう。お祭しの通り、あの大阪が誇る世紀のクリエイター集団、アトラス㈱の開発陣へのインタビューが、あの東京が誇る世紀(末)の困り者集団、ゲーメスト編集部によって取り行われていたのであります、ミスター。

これは、その始終をつづった、ライター生命を懸けたインタビュー記録である。…のか?

豪血寺2誕生のヒ・ミ・ツ♥

編…まず初めに、豪2の企画を立てるときに念頭に置いたことなどあればお聞かせくださいますか?

ア…最初にやらなければならなかったのは、前作（豪血寺一族）の雰囲気、世界観をいかに引き続いて盛り込むかといったことでした。

その上で、「2」へと進化したという点を、画面を見てもらった時にどれだけプレイヤーにわかってもらえるか、それが「2」の制作に取りかかる際に気をつけた点ですね。



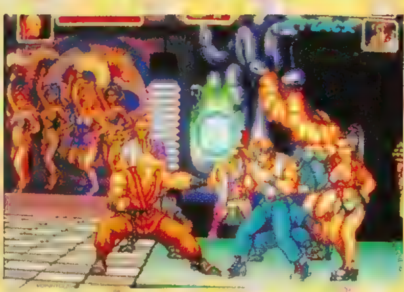
プロデューサー 田村さん



企画 ちゅうこさん

編…画面と言えば、今回はなかなか…いやかなり気合入りまくり魂燃えまくりの演出ですが、苦労した点などありますか?

ア…苦労した点ですか(笑)。実はですねー、今回背景のグラフィックは、とある事情で途中で描き直すことになってしまったんですよ。それで、音楽だけ先行して完成してしまい、それならそれで背景と音楽をシンクロさせてしまえ——!!となったのです。


2になって妖しさが暴力的にアップ!!驚威的なショーマンシップ魂がウナリを上げる!!

編…それがあの才蔵ステージやクララステージの爆発的な好演出を生む結果となったんですね。

ア…実は演出、音楽についてはいろんなウラ話がありまして…才蔵のステージで流れているフォークは、最初はキースのステージで流れる予定だったんです。

編…えぇっ!!（激驚）

ア…でもキースにフォークは合わないだろう、ということになり、才蔵ステージのテーマに変更したんですよ。で、歌詞をつけてみたらなかなか忍者のキャラクターにマッチしていて、結果的には成功でしたね。才蔵のテーマは社内オーディションで歌い手を選考し、ようやく出来上がったシロモノなんですよ。

編…才蔵のステージと言えば、あの背景の2人が異様に存在感ありまくりすぎるのですが…。

ア…才蔵のステージだけでなく、他のステージもかなり凝った演出があるんですよ。特にアンジェラのステージのバックバンド、これが非常〜〜〜〜〜に苦労しました。良く見ていただくとわかるのですが、ドラムやギター、ベース等は、ちゃんと曲に合わせて演奏してるんですよ。シンバルが鳴ったらシンバルを叩き、スネアが鳴ったらスネアを打つといったように、実に細かくシンクロしてるんです。

編…クララステージやキースステージのバックダンサーもなかなかにグッドで死ぬほどヨイですよ。

ア…キースステージは、実はミュージカル仕立てで演出しようと企んでいたのですが…でも完成したのを実際見てみると、何か違いますね（笑）。

編…ほとんどのステージが歌入り、もしくは怪シゲなボイスが流れてきますけど、これはどういう意図で見せ方を決めたのですか。

ア…普通のありふれた格闘ゲームの曲にはしたくなかった、というのがすべての原因です。とにかく、一風変わったゲームミュージックにしたかったんですよ。それを実現させる手段として「歌は**絶対に**必要だ」と判断したのであります。

でも実際実行に移すと、これがまた大変で(笑)。陳念のテーマなんかは誰もいない開発室でサウンドの人間が一人で録音したり（社内の人間に超怪しまれたり）良い人材が見つからなかったり（クジ引きで無理矢理人選して強制的に歌わせたり）自宅で録音して、ご近所に迷惑をおかけしたり（相変わらず新興宗教団体と間違われたり）それはそれは人に言えない苦労がありました。

編……。



サウンド でんちゅうさん

新キャラ誕生のヒ・ミ・ツ♥

編…次に今回新しく加わった新キャラについてうかがいたいのですがー。

ア…最初に決まっていたのは「前作のおばあちゃんを超えるキャラクターを出す」というコンセプトでした。その結果、まずおばあちゃんと対を成すおじいちゃんを出す、と決定したのです。そしてその次に、バアさんを超えるインパクトを考えるキャラはやはり……

魔法少女しかない!!

という社内の圧倒的な全会一致を経て、クララが登場したのです。

編…女の子が変身する、といった案は最初から決定していたのです

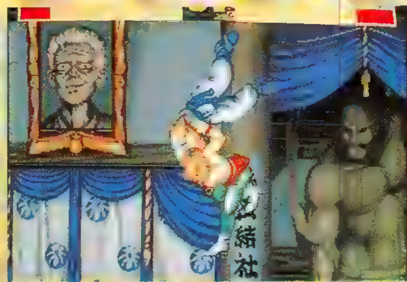
か?
ア…ええ。でも一番難航したのは変身後のクララの姿だったんです。数パターンが用意され、あれがいいこれがいいとさんざん迷って、ようやく今の姿に決まったのです。
編…クララの変身後の姿はかなり派手(笑)ですよね。
ア…実はクララの変身後の姿は、最初看護婦さんやスチュワーデスになる予定だったんですよ。でもこれは女性開発陣の強硬な反対により、お蔵入りとなっちゃったんですよ(笑)。
編…惜しい…。
ア…は?
編…い、いや何でも。そーいえば、千滋がゲームスタート時に体内に注入している、怪しげな液体はいったい何なんですか?
ア…あれは点滴なんですよ。最初おじいちゃんは車椅子に乗って、看護婦さんに付き添われて出てくる予定だったんですけど、それじゃあんまりだということで、点滴を持って出てもらうことになったんですよ。
編…金田朗の犬のアイディアはどこから来たのでしょうか?
ア…今回「2」には、かぶりものキャラを絶対入れたいという野望があったんですよ。それで色々悩んだ挙げ句、人間に一番身近な動物として犬を出すことに決まったんです。最初は完全着ぐるみを考えていたのですが、アクションに難があったので、犬のマスクー犬っパナだけが残ったのです。
　あと、金田朗を出した理由として、登場キャラに幅広い年齢層を設定したかったという点があるのです。一族にも若い奴がいれば古い奴もいるし、別に赤ちゃんがいてもおかしくはないだろうとの理由から、金田朗が登場したのです。
編…(別に幼児がいるのはおかしくないが、果たして幼児が大暴れするのはいったい…否、聞くまい…)。話変わって、サハドは魔法少女に対する「魔法青年」という位置付けで設定したのでしょうか?
ア…いえ、最初はマトモなキャラになる予定だったのですけど、いつの間にかああいった怪しげなキャラになってたんです。誰もうさんくさくなっていくのに気がついていなかったという…不幸なキャラですね(笑)。

229メガのヒ・ミ・ツ♥

編…今回の豪2では229メガという大容量を使用していますが、これはどういった意図から採用されたのですか?
ア…サウンド、ビジュアルをはじめとする演出効果のグレードアップ、そしてスタッフのアイディアをより良く生かせるようにと、229メガの採用が決定したのです。
編…あらゆる点がパワーアップしているとのことですが、具体的に言いますと?
ア…音楽の容量だけでシューティングが2本作れますね(笑)。最初は十分足りると思ってたんですけどね、スタッフたちの暴走のおかげであっと言う間に足りなくなってしまいました。
編…暴走…ですか?
ア…ウチの会社は目標のノルマさえ達成できれば、その手段は問わないんですよ。その結果スタッフたちの過度のお遊びを誘発し、貴重な容量を無駄に使ってしまう結果になってしまうんですね(笑)。
編…でもそのスタッフの皆さんの情熱(?)のお陰で、豪2のような濃いゲームが生まれるんですね。
ア…まぁ、結果オーライってとこですか。
編…なんだか(良い意味で)アバウトですね。ついでに聞いちゃいますけど、あのキャラの負け顔のラクガキは、どのようにして生まれたのですか?
ア…ううっー!(蒼ざめるアトラス陣一同)…じ、実は…あの画面は…。
編…じ、実は?
ア…本来なら、キャラごとに負け顔ー悔しがるグラフィックを用意する予定だったのですが、ロムの納期が迫ってきてしまい、どーしても間に合わずに、ああいったラクガキ顔を作ってしまったんです。
え?あのラクガキ顔ですか?それはもう**一発描き**で、一日で仕上げてしまいましたよ。
編…(…スゲェ…)
ア…もうそれはホイホイと、軽やかに筆が進みましたよ、ええ。
編…最後に豪血寺一族2の楽しみ方などをうかがいたいのですが。
ア…それぞれのプレイヤーがそれぞれの楽しみ方で遊んでいただき、自分なりの楽しさをこのゲームに見つけてくれると幸いです。開発者のいろんなお遊び心が詰まった豪血寺一族2、存分に楽しんでください。



アトラス開発陣のお姿だ。町で見かけたらサインをねだっちゃえ。


これは前作の豪血寺。一年前とは言え、その不敵さは目を見はる物がありまくる。

プログラマー中林さん



グラフィック前田さん




背景にも力が入りまくり!!とりあえずゲーメスト編集部ではこの娘を一押しだー!!

増刊!!

パイア

発売決定!!

で

最強の1冊! 10月13日(木)発売!

定価1,380円! 前代未聞の決定版がここに登場!

ヴァンパイアの本当の凄さを伝えたい!!

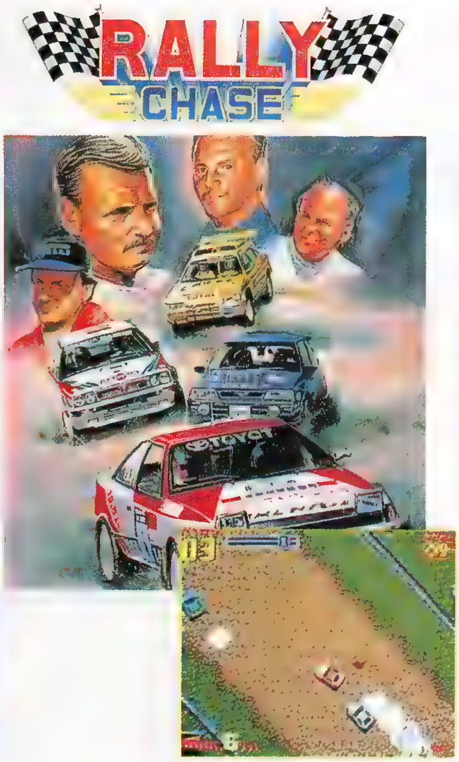
ヴァンパイアの魅力は数多い。しかし、現在その魅力を活かしたプレイ、対戦を行っているとは言い難い。ただの連打からでは成り立たない「目押しコンボ」。ラッシュや削り攻撃をも打ち崩す「ガードキャンセル攻撃」。様々な威力と使用方法で試合の局面を塗り替える「スペシャル必殺技」。そして、それらを駆使した起き上がり攻撃など、多彩な展開が随所に盛り込まれているのだ。けっして難しくはないこれらの技の数々。ゲーメストの記事とともに、存分に理解をするうえで必須の書物となるだろう。ヴァンパイアの真の面白さを理解するのはこれからだ。その頂点を極めるゲーメスト増刊「ヴァンパイア」!乞御期待!!


ビデオ!!
ヴァン
一挙2作
全キャラ開発者カラーイラスト付きで完全紹介!
基本技、必殺技、目白押し連続技など徹底解説!
本誌ゲーメストをも超える完全攻略特集!
豪華保存版の㊙設定資料集を満載!
1000名に総額100万円のヴァンパイアグッズなどプレゼント!
そして、ヴァンパイア最大の謎がここで明らかになる!
大増ページ
増刊シリーズ中、
ビデオ「ヴァンパイア」堂々登場!
各キャラの秘密を探る「キャラクター紹介編」から、初心者にも分かりやすい対CPU戦、不可思議なキャラたちが繰り広げる対戦プレイ、そして目押しコンボ、ガードキャンセルなどの特殊テクニック、おなじみ大道芸も盛り込んで、今ここに登場!
10月8日(土)発売予定
全90分予価6,800円

CDソフト発売!!

ル4,800円で発売決定!!







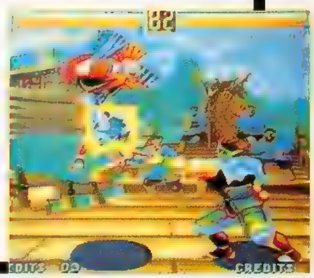
ニンジャコマンドー　ラリーチェイス　クロススウォード

今後のネオジオCD発売予定

ワールドヒーローズ2JET(格闘アクション)

11月11日発売　価格6,800円（税別）

数々の必殺技、対戦でのタイプセレクト、世界中を回る超武会。
更なる展開を見せるヒーローズバトル！「ワールドヒーローズ」シリーズ超大作
「ワールドヒーローズ2JET」がついにネオジオCDで登場。



ADK、ネオジオ

10月末日、一挙6タイト



マジシャンロード



ラ　ギ



ニンジャコンバット

ゲームセンターの興奮を君の手に。

ゲームは僕たちが経験できないさまざまな世界を体験させてくれる。
ファンタスティックな剣と魔法の世界、手に汗握る忍者アクション、
砂漠の荒野に広がる冒険、不思議な世界が待ち受ける惑星…………
あの名作の興奮をネオジオCDで体験しよう！
まずは、この6タイトルがADKのラインナップだ!!

発売元 ADK 株式会社エーディーケイ　営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 TEL.048-775-2412(代表)

胸のエンジンに火を着けろぉ!

コンスポ

FMタウンズ／マーティ対応　発売中 10,800円

ワシはイリアナ命じゃい!!
ブランディア

ファンタズィー剣闘アクション、ブランディアがタウンズに大登場。



言わずと知れたブランディアのタイトルである。何ィ知らんだぁ!?ムキィーっ!!

今回はブランディアだ――

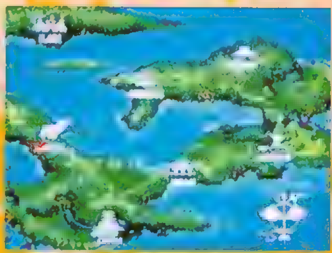
読者諸兄は覚えておられるであろうか?後に激動の大厄年と呼ばれるであろう平成4年、キラ星のごとくゲーセンに現出した幻想剣術格闘(ファンタジーチャンバラ)ゲーム、ブランディアの名を!!

アルュメが唐突に放ったこのゲーム、決してギガヒットとなった訳ではないが、一部のゲーマーには大変好評を博し、ヒソカに根強い人気を保ち続けておったのだ!!(含むオレ)

その隠れブランディアラーの切なる願いが天に通じたのか(どーかは知らんが)、この度FMタウンズに移植され、発売されることと相成ったのだ。っしゃ――っ!!

むひょう!!ええ体しとるのー

ブランディアがどのよーなゲームなのか知らない子羊たちに、ゴッドオブブランディアの称号を持つこの私が解説してくれよう。



これがブランディアの世界マップ。イメージ的には地中海の島々かな。

上段、中段、下段攻撃の3つボタン+8方向レバーで、チミのマイキャラを自由自在に操るのだ。もちろんレバーを相手と逆方向に引くことによって、攻撃をガードすることができるのだが、なんとブランディアには今チマタでナウの空中ガードシステムも採用していたのだ。時代先取(さきど)っちょる。

キャラクターたちはオノオノ鎧や盾を備えておるのだが、これが攻撃を受けるたびに、ダメージを受けた個所の防具が外れていくのだ。これがなかなか斬新なのよ。

イカつい兄ちゃんの胸あてが外れて、ごっつい胸板を見ても**全然うれしくない**が、女剣士とかの鎧をはがしてしまったときなんぞは、ムヒョスな心と罪悪感が入り混じる**青春爆発ファイア**――な心境に駆られる…のは俺だけか。ちえっ。



イリアナ（右の剣士）に注目。これがノーダメージ時の装備。



ダメージを受けると防具が外れてすっぴんに。防御力も低下っスー。

グラフィックはゲーセンそのまま!!美麗によ――

まぁハードの制限もあって、少々アクションに難が残るのがナンだが、あのブランディアの世界観が茶の間で満喫できると思えば何てことないぞ。

タウンズ持ってない人は基板とコンパネ買ったほーが安いけど、タウンズユーザーにはゼヒともプレイしてほしいな。

あ、そうそう、エンディングや一部デモは新規に追加されてるぞ。アーケード版とはまた一味違うブランディア、これは遊べるぜ!!

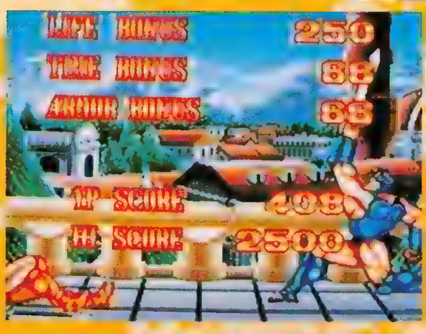
(激動の平成5年?それは単に私が浪人してただけプー㊙)



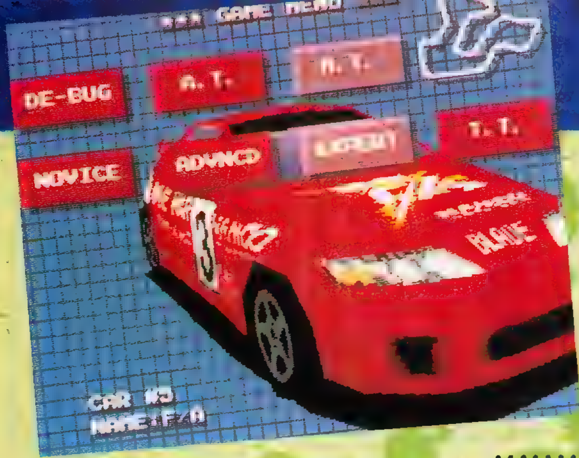
プレイヤーを見守る神様たち。それぞれのキャラに守護神がついているのだ。



おなじみの(ん?)キャラセレ画面。肉体派から魔法使いまで幅広い盛り合わせだ。



うおっしゃー!!アニキの勝ちドキが大地を揺るがスー。



プレイステーション　ナムコ　月　日　予価6000円

只今完成度50%!移植度は抜群!

リッジレーサー

©㈱ナムコ

昨年末にアーケードのドライブゲームとして登場し大ヒット！ついに家でできる時代に！

新ハードの家庭用で登場

今回紹介するナムコのリッジレーサーは、大ヒットしたドライブゲームだということはもうみなさんご存じのはず。

ゲーム界で最高の技術で画面に映るその映像は、ほとんど本物ーポリゴンのゴツゴツ感は、テクスチャーマッピングなるテクニックで表面はとてもきれい。

そんな最先端のゲームがなんと今年の年末、家庭用として新しく登場するソニー・コンピュータエンタテインメント製のプレイステーションでプレイすることができるようになるのだ。

その新しいハードは3D表現に優れた性能を持つ。ゆえに今回のような夢みたいなことが実現したのだ。





完成度50%

簡単に移植というが、アーケード版の価格から考えても家庭用にそれだけのものを移すというのは大変なこと。それでもやってしまったのはやはり「プレイステーション」の性能が高いということなのだろう。



もちろんナムコ開発陣もその辺はわかっていること。どれだけアーケード版に近いか、どこまでせまれるかが勝負。

とりあえず、今回の紹介では、完成度50%のものを紹介。その写真からわかるように、画面上ではもう文句のつけようがないくらいの出来まできている。

あとはプレイ感覚だ。残念ながら現時点でプレイができていないので、その感じはわからない。早くテストプレイしたいものだ。









アーケード版に忠実に!

このゲームの遊び方は、全くといっていいほどアーケード版と同じ。コースの種類からコースレイアウト、車、シフトにいたるまで。ということは、ゲーセンと同じ面白さが家で体感できるということ。

これで操作系が同じならもういうことはない。まあその辺はいいとして、完全なる移植を目指すならここまでは当然といったところ。

それならプラスはないのか。詳しいことは教えてもらえなかったが、「楽しみにしててください」の一言。おっこりゃ何かありそう。年末が楽しみ。

移植ソフト一覧表

スーパーファミコン	
11月11日	モータルコンバットⅡ 究極神拳(アクレイムジャパン)11800円
25日	極上パロディウスだ(コナミ)9800円
12月	龍虎の拳2(ザウルス)価格未定
PCエンジン	
12月2日	餓狼伝説スペシャル(ハドソン)6900円
メガドライブ	
11月18日	サムライスピリッツ(セガ)8800円
25日	リーサルエンフォーサーズⅡ(コナミ)7800円
11月	豪血寺一族(アトラス)9800円
12月	ぷよぷよ通(コンパイル)価格未定

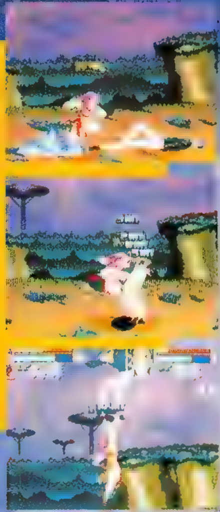
MD　セガ　発売中　8800円

死ぬほど遊べる1人プレイ

幽☆遊☆白書

メガドラ屈指の快作と、あえて言い切りたいね！



このゲームには、「超霊撃」と呼ばれる、いわゆる超必殺技が全キャラに存在する。もちろんいつでも好きな時に出せる訳ではなく、体力半分以下、気力満タン時という条件付きだ。この条件下で、あるコマンドを入力するのだが、超残念ながらまだお教えできない！すまぬ。その代わりといっちゃなんだが、6キャラ分の超霊撃の写真を見せるので、想像してくれ。ね？

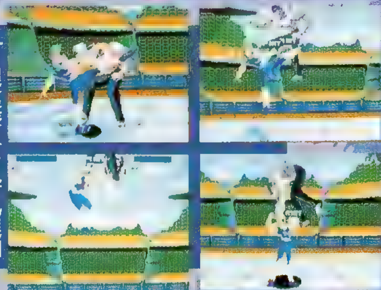
全キャラにいえることだけど、超霊撃を使うと、著しく気力が減る。だから、もしガードされると、必殺技とか使えなくって、けっこうヤバい。だがそれでも使う価値はもちろんある！ほとんどの超霊撃は相当数連続ヒットするので、大ダメージを与えるとともに気力もある程度回復するからだ。特に幻海は、全部入ると⅔ぐらいは気力が回復する。すぐにもう一回超霊撃に行けるのだ。

（幽遊にどっぷりハマったMt．同志求ム）

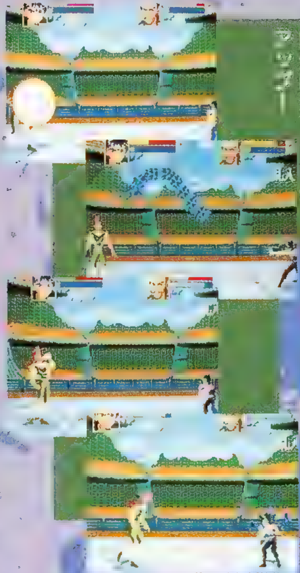




酎・超霊撃昇竜酔風連脚
最大6HIT。
百裂拳につなげられる。



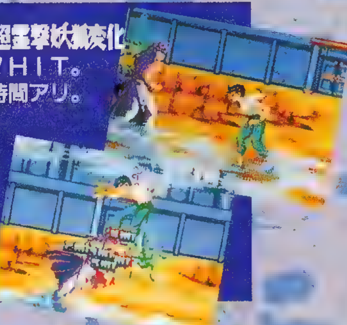
飛影・超霊撃邪王炎殺黒龍波
ホーミング飛び道具。
自分に当てるとパワーアップ！



仙水・超霊撃巨大裂蹴紅球波
3方向に撃ちわけられる。足自体にも攻撃力あり。



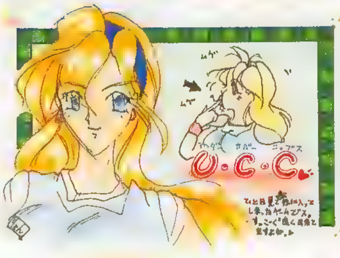
蔵馬・超霊撃妖狐変化
最大7HIT。
無敵時間アリ。



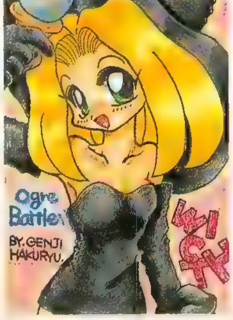
飛鳥のご家庭アイランド



（兵庫県　伊倉すじ子さん）
オレも一票！オレもオレも〜。



（東京都　りょんペスさん）
ひよこの足とくらう時の声がセクシイ。



（栃木県　白竜幻二さん）
勇者カラミはザセツ寸前なのだ…。



（福岡県　比賀夏流さん）
最後にして最強！最終皇帝ちゃんかあ。

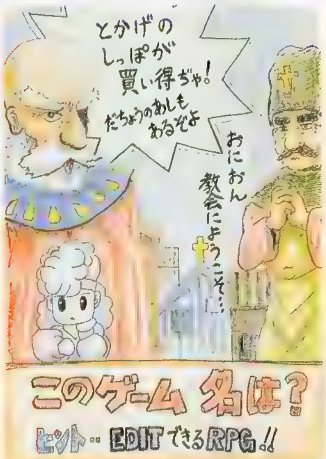


採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

クイズ ゲームはな〜に 読者版

フッフッフッ…。とうとう見つけたよ〜ん。まにあっくな問題を。解けまい？分かるまい？苦しんでちょ〜だいね。

前々回の答えは、「星霊狩り」でしたっ。

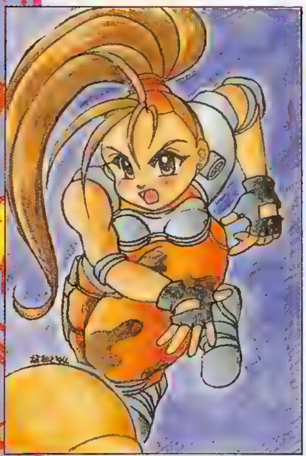


（石川県　すぶらった一食品君）

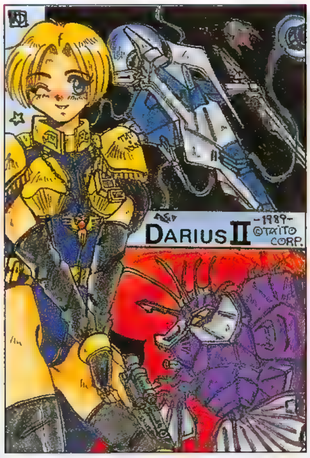
特集「メカ物!」

ゲーメスト アイランド リトルサイズ

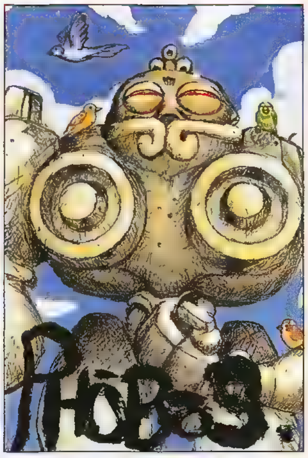
毎回募集している「お題イラスト」ですが、現在この題目は、実はまるっきり担当の趣味により決定されているのだ。「担当野郎のファシズムは許さねぇ！」という絶対民主主義なキミが取るべき道はただ一つ！題目をリクエストするのだ！自分の得意分野のリクエストが採用されればハガキも送れるし担当もネタ考えなくてヨイし（むっ）一石二鳥〜。
頼むっす。



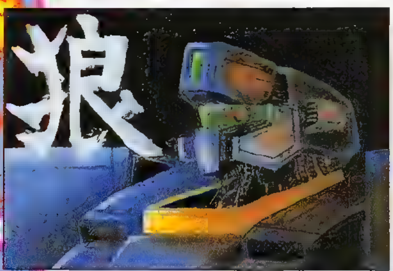
⬆（千葉県　ながとつとむさん）
☆かわいいけどメカな人（？）だよ。



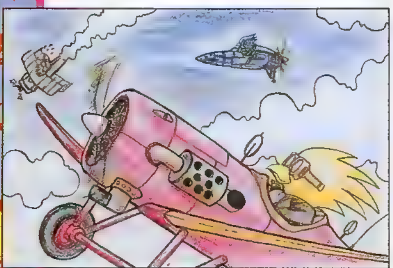
⬆（東京都　笹岡全てよ　ゆりのさん）
☆外伝で大復活のシルバーホーク！



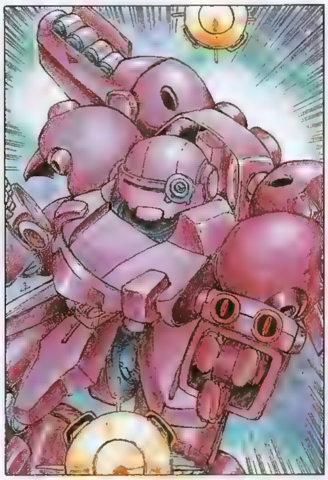
⬆（愛知県　沙門修壱君）
☆あのチンドン屋のようなタイコが好きだー。



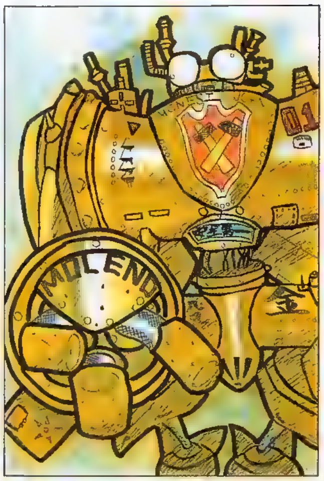
⬆（東京都　霜鳥隆之君）
☆テコを代表するメカ物と言えばやはり狼牙。



⬆（北海道　円亭君）
☆いちおうメカ物。レシプロだけど。



⬆（埼玉県　ＡｋＩさん）
☆ナイストのパワードスーツ、グレートデストロイヤー！敵の分際で異様に格好いいぞ！



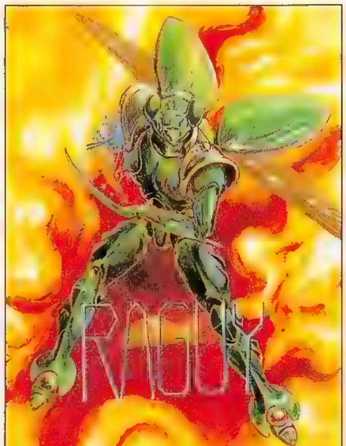
⬆（岐阜県　江戸っ子万歳君）
☆何だかネジが一本飛んでるよーな…。



⬆（広島県　臥待月影次さん）
☆運命の日は過ぎても、闘いは続くのだ。



➡（広島県　谷川雅子さん）
☆これはお見事!!細かさに芸がありますね。



⬆（埼玉県　かもゆりさん）
☆ぐあっ!!ラギとはマニアックな…。

カラーアイランド次回予告にー。ただ今絶賛発売中のヴァンパイア増刊、そのアイランドで惜しくも選に漏れたハガキの復活大会「そのいち」だー。お楽しみにね。
そして募集するイラストのお題は「1986」。ズバリこの年に発売されたゲームのイラスト（覚えてるかな？）を送ってね。



今月の㊙商品

今回が本当にラストチャンスだ。ここで買わねば男がすたるというものよ。



テリジャン
定価9800円　送料：F
通販番号：SS-53

餓狼2キャップ
定価3000円　送料：F
通販番号：SS-22

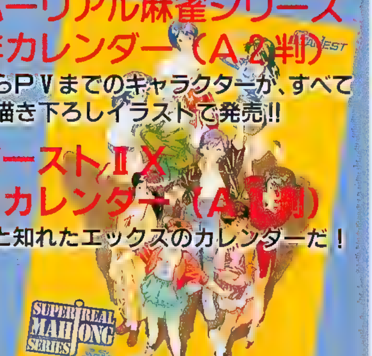
来期カレンダー発売

スーパーリアル麻雀シリーズ 1995年カレンダー（A2判）

★PⅡからPⅤまでのキャラクターが、すべてメーカー描き下ろしイラストで発売!!

スーパーストⅡX 1995年カレンダー（A1判）

★言わずと知れたエックスのカレンダーだ！



スーパーリアル麻雀カレンダー'95
定価1800円　送料：E
通販番号：ST-27

X最強カレンダー'95
定価1500円　送料：E
通販番号：C-69

新作テレカ



ヴァンパイアテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：C-65



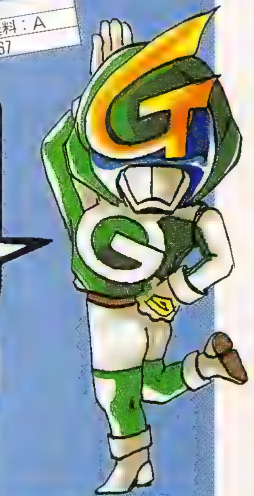
デミトリテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：C-66

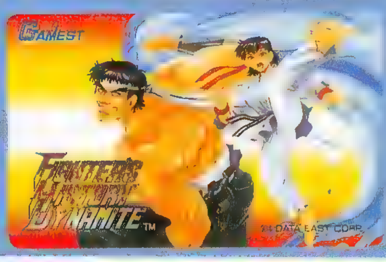


モリガンテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：C-67



フェリシアテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：C-68





竜騎兵ダイナマイト
定価1300円　送料：A
通販番号：DT-2



極パロレポパ
定価350円　送料：C
通販番号：K-16



極パロ下敷き
定価280円　送料：D
通販番号：K-17



らぶりぃ字消し
定価120円　送料：B
通販番号：ST-24



プリティイレーサー
定価120円　送料：B
通販番号：ST-25



らぶりぃペンケース
定価780円　送料：C
通販番号：ST-26

吉崎観音のおゲーム大辞典 オーダイン

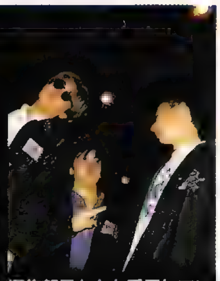


緊急指令！ゲーメストサポーター求ム！

やあみんな、今日は私ことゲレンジャーカーマインがみんなに吉報をもたらそう。みんなは、ゲーメストスタッフが身に着けているスタジャンの存在を知っているかな？今回、この希少価値バリ高の逸品アイテムをみんなのために作ろうという計画が持ち上がったんだ。

▶限定生産1000着で、シリアルナンバー付きというスパランさ！受付開始は10月５日消印より有効だ。それ以前のものはナンバーが後回しになってしまうので要注意！それから、このサポータージャンパー略してサポジャンの注文は、振替用紙に単品で注文してくれないと、それも後回しになってしまうぞ。ちなみに、注文はゲ屋でも受け付けてるんだ（条件は同じ）。そういうことで、みんなヨロシクグッドラック！

サポジャン▶定価9800円（予価）▶通販番号：G-18▶送料：F



編集部員たちも愛用しているスタッフジャンパー。これのロゴ部分が多少変更されるけど、ほかは、すべて同じデザインになります。（サイズはフリーサイズ）

ゲーメストビデオの新作を含む3本を紹介!!

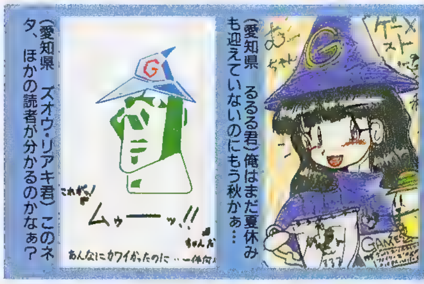


ヴァンパイア
定価6800円　送料：H
通販番号：GV-12

ワールドヒーローズ2JET
定価6500円　送料：H
通販番号：GV-10

極上パロディウス
定価6000円　送料：H
通販番号：GV-11

今月のむーちゃん



（愛知県　るるる君）俺はまだ夏休みも迎えていないのにもう秋かぁ…

（愛知県　ズオウ・リアキ君）このネタ、ほかの読者が分かるのかなぁ？



ナコルル人形
定価7000円　送料：E
通販番号：SS-87

今月のお買い得商品はこれだ!!



餓狼伝説2下敷きセット
定価3800円　送料：F
通販番号：SS-21

このチャンスを見逃すなよ！



26才
ヤニー教教団員

営業マンにも大人気

いやーこのペーパーバッグは手離せませんよ。とにかく使い勝手がすごくいいんです。Ａ4サイズのチラシやノートがちょうどすっぽり入るんで営業の材料なんかを入れるのに重宝してますよ。

夏袋・NEOGEOソフト当選者発表!!

みんなありがとー!! これからもよろしくたのむよ。ホント。

北海道　[illegible]
福島県　安田　慎君
栃木県　渡辺　充君
栃木県　中島　[illegible]君
栃木県　斎藤　[illegible]君
埼玉県　宮崎　[illegible]さん
東京都　北川　[illegible]君
神奈川県　鈴木　[illegible]さん
神奈川県　佐藤　裕之君
岐阜県　今井　[illegible]也君
三重県　久保　和人君
愛知県　吉田　宏光君
愛知県　山本　[illegible]知衣さん
大阪府　西川　[illegible]志君
大阪府　和田　[illegible]一君
兵庫県　[illegible]田　朋和君
広島県　山本　[illegible]君
高知県　西村　友[illegible]君

※これが載るころはもう[illegible]お手元には届いているかな？[illegible]なかった人は[illegible]来年の[illegible]で再チャレンジしてほしいな。

テレカ

★ゲレンジャーが大活躍するカタログの第2弾が完成したぞ!!注文をくれたみんなにプレゼントしてるから、ムチムチ注文してよーまた、カタログだけ欲しい人は「僕ちんもカタログ見たいでちゅ」係までハガキで申し込んで〜。



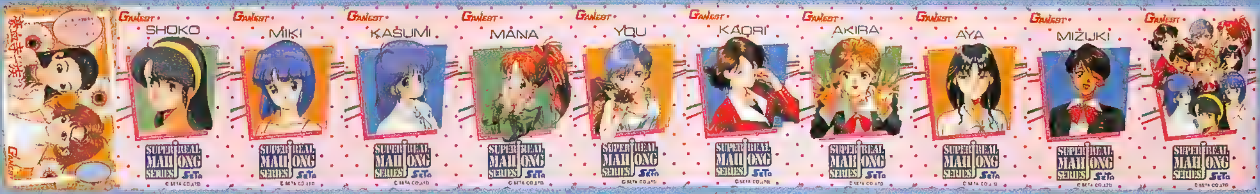
覇王丸	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-24
半蔵	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-25
ガルフォード	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-26
ナコルル	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-27
右京	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-28
シャルロット	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-29
餓狼SPテリー	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-55
餓狼SPアンディ	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-56
餓狼SP東	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-57
餓狼スペシャル	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-58
龍虎ソルジャー	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-72



格闘乙女物語	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-73
挑発ハンター	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-74
気力マニア	定価1200円 送料:A	通販番号:SS-75
キャミィ	定価1200円 送料:A	通販番号:C-22
隆	定価1200円 送料:A	通販番号:C-26
拳	定価1200円 送料:A	通販番号:C-27
スーパー春麗	定価1200円 送料:A	通販番号:C-28
ガイル	定価1200円 送料:A	通販番号:C-29
バルログ	定価1200円 送料:A	通販番号:C-30
昇隆拳	定価1200円 送料:A	通販番号:C-31
四天王	定価1200円 送料:A	通販番号:C-32



波動拳	定価1200円 送料:A	通販番号:C-33
スーパーな奴ら	定価1200円 送料:A	通販番号:C-34
スーパーストⅡ	定価1200円 送料:A	通販番号:C-35
スーパーX	定価1200円 送料:A	通販番号:C-37
灼熱派隆	定価1200円 送料:A	通販番号:C-55
青春小僧拳	定価1200円 送料:A	通販番号:C-56
静御前春麗	定価1200円 送料:A	通販番号:C-57
キャティキャミィ	定価1200円 送料:A	通販番号:C-58
極限大王豪鬼	定価1200円 送料:A	通販番号:C-59
爆裂三人衆	定価1200円 送料:A	通販番号:C-60
FHダイナマイト	定価1200円 送料:A	通販番号:DT-1



豪血寺一族	定価1200円 送料:A	通販番号:AT-1
しょう子	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-1
未来	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-2
香澄	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-3
愛菜	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-4
悠	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-5
香織	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-6
晶	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-7
綾	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-8
みづき	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-9
らぶりぃず	定価1200円 送料:A	通販番号:ST-10



織倉舞	定価1300円 送料:A	通販番号:GS-1
大張餓狼2	定価1300円 送料:A	通販番号:GS-3
都築ナコルル	定価1300円 送料:A	通販番号:GS-8
織倉ナコルル	定価1300円 送料:A	通販番号:GS-6
織倉シャルロット	定価1300円 送料:A	通販番号:GS-7
皆川サムライ	定価1300円 送料:A	通販番号:GS-9
桜瀬ユリ	定価1300円 送料:A	通販番号:GS-10
桜瀬キング	定価1300円 送料:A	通販番号:GS-11
織倉春麗	定価1300円 送料:A	通販番号:GC-1
織倉ジャンヌ	定価1300円 送料:A	通販番号:GA-1
織倉WH娘	定価1300円 送料:A	通販番号:GA-2

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
B	2個まで……100円	D	4個以上……400円	
B	3個以上……400円	E	何個でも……500円	
C	1個なら……200円	F	何個でも……800円	
C	2個以上……400円	G	単品発送……800円	
		H	何個でも……(サービス)無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)

例：都築ナコルルテレカ１枚……100円
龍虎２おとめ〜ずポスター１枚(単品発送品)……800円
ナコルル人形３体……500円
極バロレポパ２冊……400円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社

お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒舗戦闘員の叫び



戦闘員No.029 みちる姉さん
熟した桃と豊島園のアストロライナーが大好きなワーキングガール。猫三匹と鳩一羽を保有。

いつも読者サービス部をお引き立ていただき、誠にありがとうございます。かなり昔のゲーメストを見てご注文なされる場合、商品が品切れになっている可能性がありますので、事前に読サビに確認してくださいね。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京 5 98420
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	郵便番号（お忘れなく） (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕 (おところ)〔フリガナ〕 お電話（ — — ）
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5 98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	
備考	受付局日附印

ゲ屋瓦板

天下一ゲーマーの店まるげやのお知らせです



今月も新製品が目白押し!!

もうストⅡXムック本は買ってくれたかな？実はCDとしても聴けるのだ!!

今月の月間イベント＆フェア紹介

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 5組抜き＆豪血寺一族2 5人抜き大会

今月はダブルで勝ち抜き大会を実施中！急きょ開催中の豪血寺一族2の大会も盛りあがってる！

●スーパーリアル麻雀フェア

10月20日からスーパーリアル麻雀関連商品を1000円お買い上げの方にスピードくじで素敵な商品をプレゼント。

●スーパーリアル麻雀PⅣカレンダー新発売

香織・悠・愛菜の3姉妹の四季折々を綴ったオリジナルイラストカレンダー。イラストは田中良先生描き下ろしだ！
価格1800円。A2サイズ。

●ナコルル人形10月下旬入荷！

初回生産分があっという間に完売したナコルル人形のリピート生産分が10月下旬入荷します。
今回は東京・大阪店共に十分な数が入荷する予定ですが、すでにたくさんのご予約をいただいています。確実に手にいれたい方はご予約をどうぞ。



9/4 大阪 ナコルル人形杯侍魂大会
恥ずかしがらずに胸を張れーい

●10月25日GMコミックス2タイトル発売

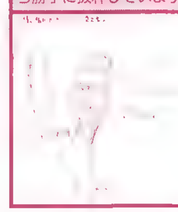
コミゲに連載の「魔法大作戦」（竜騎兵・850円）と「スーパーストⅡ　4コマ決定版」（580円）の2タイトル同時発売。
なお、「雑君保プ先生のワールドヒーローズ2」第2巻は発売を12月まで延期します。もう少し待ってくださいね。

〈イベント報告〉

●豪血寺一族2ゲーム大会

発売に先駆けて「豪血寺一族2」のゲーム大会を東京9月10日、大阪9月11日にゲ屋で開催。
発売前のニューゲームがプレイできるとあってたいへんな盛り上がりでした。
ゲーム大会参加者にはアトラス社から「豪血寺一族2」のポスターなどがプレゼントされました。

コミュニケーションノートから勝手に抜粋しています



■10月下半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
16日（日）	**ヴァンパイアビデオ発売記念・ヴァンパイア団体戦ゲーム大会** 3人でチームを組んでの団体戦だ。詳しいルールはお店で聞いてね！	東京と同時開催
20日（木）から	**スーパーリアル麻雀フェア** 10月20日からスーパーリアル麻雀関連商品1000円以上お買い上げの方にスピードクジで賞品をプレゼント。	東京と同時開催
22日（土）	**スーパーストⅡ4コマ決定版発売記念スピードクジ＆スーパーストⅡXゲーム大会** コミックス「スーパーストⅡX」お買い上げの方にスピードクジをプレゼント。各種ストⅡ関連グッズが当たるぞ!! 「X」のトーナメントも同時開催。	**コミックス「魔法大作戦」発売記念スピードクジ＆「疾風魔法大作戦」ゲーム大会** コミックス「魔法大作戦」お買い上げの方にスピードクジをプレゼント。運のいい人は竜騎兵先生のサイン色紙が当たるぞ。 「疾風」のゲーム大会も同時開催。
23日（日）	**コミックス「魔法大作戦」発売記念スピードクジ＆「疾風魔法大作戦」ゲーム大会** 22日大阪と同内容	**スーパーストⅡ4コマ決定版発売記念スピードクジ＆スーパーストⅡXゲーム大会** 22日東京と同内容
29日（土）	**ザ・キング・オブ・ファイターズ94月間5組抜き決勝**	東京と同時開催
30日（日）	**豪血寺一族2 5人抜き月間イベント決勝**	東京と同時開催

メルティのDATA BOX

こんにちは！おなじみゲ屋のメルティです。いつもこのページを読んでくれてありがとうね♡今回は特別に私、メルティがゲ屋になかなか来られないみんなのために最近何があったのか、リポートしちゃうぞ（初めてだから緊張…。ドキドキ）。

さてさて、もうすっかり秋らしくなって（えっ冬?）あの暑くて死にそうと有名だったゲ屋もすっかり涼しくなりました。夏の間の大会は…あはは（思い出すだけで汗が流れちゃうね）。涼しくなったおかげで?対戦もやりやすくなったぞ。

その証拠になんと！9月の月間イベントK・O・F5組抜き大会には今までにないぐらいの人たちがエントリーしてくれました。これはすごいぞっ！みんなありがとうー♡決戦前の25日は、すっごく盛り上がりました。次の月間イベントでもまたがんばってね！

ところで、ゲ屋と言えばやっぱりコレ！コミュニケーションノート。ゲ屋に来たならばコレを見なきゃ始まらないぞ。近ごろはイラストを描いてくれる人が減っちゃってちょっと寂しいカナ。みんなもゲ屋に来てくれた時は一度開いてみてね！きっと何かイイことがあるよ♡

メルティのゲ屋リポート、どうだったかな?またみんなと会えればいいな♡

追伸

ただ今、私の絵が表紙にデザインされている、新しいゲーメストバインダーを製作中です。

発売はもうちょっと先になるけど、みんな期待して待っててほしいな。



9/3 大阪 ガンガン団体戦
キサラのコスプレねーちゃんはともかくカメラ目線の奴はいったい何者?



いいものたくさんあるのに、知らないなんて、損だよ!

レゲーの魂

このコーナーを見て少しでも興味が湧いたら、近くのレゲーゲーセンへGO！だ。「分からないから…」と敬遠しないで、ね。

担当：KAL



（大阪府　竹井　床さん）●ほんとにトレミー愛してるんですね。バブルンたちの復活はかなったけど、少女の願いはかなうのかな？

レゲーゲーセンMAP

当コーナーがまだアイランド内にあったときに報告したコマー（通称　コマビル）内のゲームコーナーに久し振りに行ったら、あまりのラインナップに目からウロコが落ちるほど感動した。かなりきてます（でもゲーム博物館には負けるけど）。だって、設置台数の3分の2がレゲーなんだもん。

で、内容は、怪傑ヤンチャ丸、R-TYPE、四川省（アイレム）、ロードブラスターズ（アタリ）、ストリートファイター、ファイナルファイト、U.S.ネイビー（カプコン）、A-JAX（コナミ）、スペースハリアー、アウトラン、アフターバーナーII、スーパーハングオン、パワードリフト、ギャラクシーフォースII、テトリス、スーパーモナコGP、ブロクシード、コットン（セガ）、スペースインベーダー、アストロゾーン(?)、オペレーションウルフ、チェイスH.Q.（タイトー）、テーカンワールドカップ（現テクモ）、トライアウト（データイースト）、ギャラガ、NEWラリーX、ギャプラス、ワールドスタジアム'89開幕版（ナムコ）、クレイジークライマー（日本物産）、モウルアタック（八千代電気）。あと麻雀と超レアなエレメカなんかがあります。

ついでに筐体関係も書いとくと、ロードブラスターズは全長25m（たぶん）はあろうかという筐体がイカしてます。

ストリートファイターは例の圧力センサーのアップライト、セガの体感はすべてSD版です（スパハンは除く）。

インベーダーは純正のアップライト（レバー操作）が2台あるんだけど、1台はインベーダーが白黒で、自機とブロックが緑というものと、もう1台は何から何まですべて真っ赤のやつというのがある。

アストロゾーンは名前に自信がなく、「ザ・ベストゲーム」でそれらしいのを見つけて書いときました。

筐体に関係ないけど、データイーストのトライアウトは、ハッキリ言ってヘンです。あとクレイジークライマーの曲は、これぞGMだぁ、という感じがいいです。

［行き方］

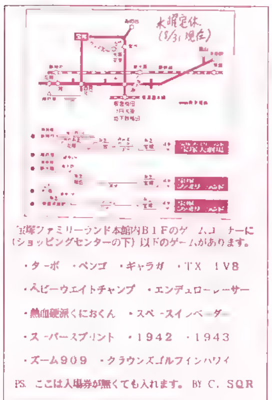
JR小松駅を出て左側にあるピンクの建物がそうです。歩いて20秒もかかんないでしょう。電車以外は北鉄バスの小松駅行きに乗れば目的地の横に止まります。でも電車のほうが安いと思う。

（石川県　川口浩探検隊2分の1号君）

●意外と大型ものが揃ってますね。とりあえず目玉は、ロードブラスターズとスペースハリアー。テーブルものではR-TYPE、クレイジークライマーってとこかな？

個人的にはテクモ（当時テーカン）のワールドカップサッカーが一押しですね。トラックボールを使って操作するサッカーゲームなもんだから、熱くなりすぎて手の皮むいたりするのが当たり前、今やっても全く見劣りしない完成されたゲームなのだ。

（兵庫県　C.SQR君）●実に見やすい。ここまできれいだと、何も言わずに載せちゃうってカンジ。



どんなゲーム？どこにあんの？教えておくれよ

こんにちは。初めておたよりを出しました。

さて、さっそくですが、昔大変気に入っていたあるゲームを探してほしいんです。

ゲーム内容は、たしか探検家が各地の遺跡をめぐって宝物を手に入れ、それを鑑定してもらった金額で点数が入るといったアクションゲームだったと思います。

たしか3面ごとに区切りがあって、宝物をある法則にしたがって取っていくと"1億点"のボーナスが入ったと思います。

宝物は3種類あって、金の卵みたいなのと、コップに入った水らしきものと、あと1つは忘れてしまいましたが、とにかく、面によって同じ宝物でも金額が違っていたと思います。

このゲームが何というゲームだったか教えてください。

追伸、遺跡内のカベを蹴ると、アイテムを取る順番がわかります。

（大阪府　宮下幸太郎君）

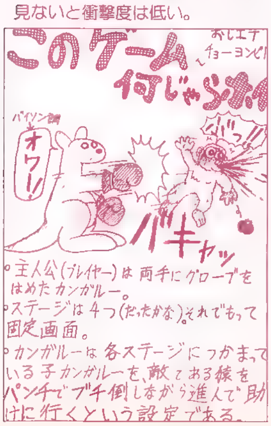
●これは'84年テクノスジャパン製作、デコ販売の「ミステリアスストーンズ（Dr. キックの大冒険）」ですね。結構出回りよかったし、ゲーム内容の評価も高かった人気ゲームでした。ところが、私はなぜか見ているだけで、プレイしたことがないんです。したがって順番等も分からないんですよ。でも、今でも覚えている人絶対にいますよ。

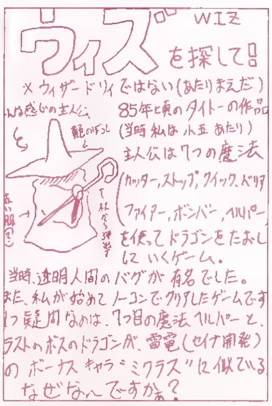
ひとつ教えてもらいたいゲームがあるのでペンをとりました。

自分がまだ幼稚園 or 小学校低学年だったころ、近くのスーパーの中にあったゲーセンで見た（やった）ものです。

画面はドンキーコングタイプのもので、「主人公は冒険家みたいな人で、上のほうの足場に向けてロープを張って登っていく」、「主人公の武器

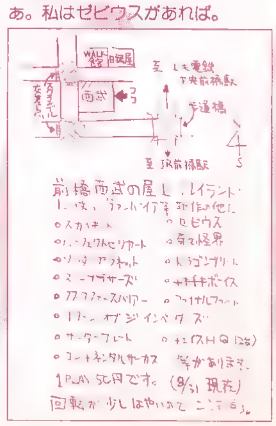
（神奈川県　モーケー君）●'82年、サン電子の作品。ゲーム内容はほぼこのとおりだけど、実物を見ないと衝撃度は低い。

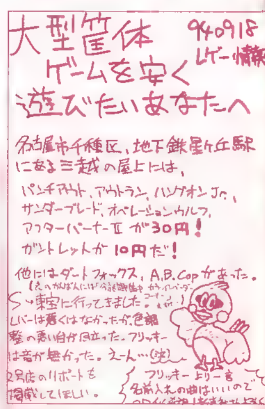




（東京都　ZIGU君）●このゲームおもしろかったよなァ。ちなみに、このゲームの製作元はセイブ開発。ん、分かったね。

（栃木県　おくねん君）●ワンダープラネットは、RIK君が基板買ってきて遊んでたなぁ。私はゼビウスがあれば。





（愛知県　低雑芸魔SE-L君）●カラーインベーダーが話題騒然！ところで、東宝2号店のリポートは、次回掲載できたら、と思ってます。

（？）に大声（？）があり、それを敵に当てると敵はしばらく動けなくなる」、「敵の中には原始人らしい人がいた」、「画面上方に鳳凰らしき鳥がいて、それにつかまるといっしょに画面外に飛んでいってクリア」、「ドンキーコング同様、4面クリアで何かある」という内容だったと思います。
（新潟県　川村　亮君）

●えーこれは'83年コナミの「ロックンロープ」です。
主人公はフェニックスのいる所へ行くために、ロープ付きのモリを斜め上に射出して上の段に突き刺し、その張られたロープをつたって少しずつ崖を登っていきます。
じゃましにくる怪獣や原始人に対しては、手にしたライトの光を浴びせることで数秒間目くらまし（動けなく）することができました。
この作品もかなりメジャー。今でも探せば見つかりそう。

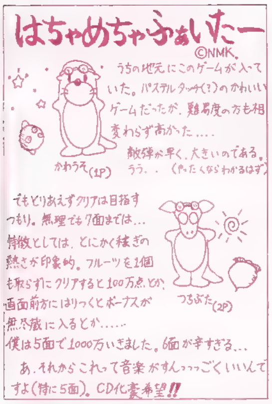
お答えしましょう

9月30日号のじゅんさんお探しのゲームは「黄金の城」ではなく「キャッスル・オブ・ドラゴン（'89年セタ）」だと思います。このゲームだと、F型の奥行きありのアクション、ロリーなおねーちゃん、タイトルにつくドラゴン、と説明がつきます。
鎧については黄金の城とは違ってはがれた所にくらうと死ぬ、というものではなく、ただ単にライフが減ると鎧がはがれていくだけだったと記憶しています。
本誌に紹介記事があるとすれば、'89年8月号以前のはずです（この号から買い始めたもので）。
この程度の情報でお役にたてれば幸いです。
（宮城県　竜2君）

●そう、私もキャッスル・オブ・ドラゴンの可能性というものを考えてみたんですが、ゲーム内容が違いすぎる（キャッスル～には奥行きはなく、黄金～には〝見かけだけ〟奥行きがある）ので除外しました。ただデモ画面に関してはキャッスル～が1番近いですね、確かに。
おそらく、黄金～とキャッスル～とカダッシュと、記憶がごっちゃになっちゃってるんじゃないかな？

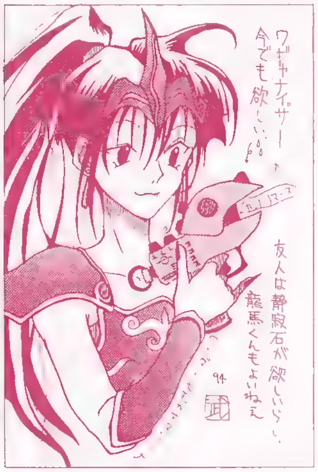
担当者からお知らせ

久し振りに当コーナーへ投稿する際の注意点を。
まず、MAP類ですが、文章といっしょに紙に書いてこられると、処理の都合上まずボツとなってしまいます。せっかくきれいに描かれてあるのをボツにするのは心苦しいので、文章といっしょに描く場合はハガキで、でなければ別紙にてお願いします。
それと、このコーナーへ送るには、単に「レゲーの魂あて」で大丈夫です。何も書かれていないと、封を開けられるかアイランド行きになりますのでご注意を。
それでは最後に。茨城県のHSV＝ひぃろぉ君、No.12（8月15日号、デミトリーが表紙のやつ）で「ハイテクセガ・水戸駅南」の場所が分からないと嘆いていた同じ茨城県民のうすい・くもさんが、いまだに場所が分からないということで、「アイアイセガ」と「ゲームファンタジア・水戸店」で連絡を待っています。GFのノートにでも書いてあげてください。ちなみにうすいさんは「全国おすすめゲーセンMAP本」の人です。早く連絡がとれるといいですね。
と、いうことで担当者からのお知らせは終わり。
最近になって、ゲーマー年齢の若い読者の中にも、このコーナーを情報・交流コーナーとして楽しんで見てくれている人がいると知ってうれしい限り。少しでも喜んでくれる人がいるなら、頑張っていきますよ！じゃっ！



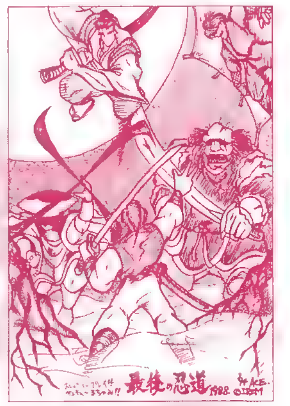
（福岡県　新陰流さぶろう君）●最近のゲームだから、知ってる人も多いハズ。またその超難度ぶりも全国に轟いてます。美しく可愛いグラフィックに地獄のような内容…。

（福岡県　武術師さすけさん）●ワギャナイザーと龍馬くんは知ってるけど、静寂石ってわかんない。ゴメン、教えて。うらドル終わっちゃったなら、次はソロモンでしょ。



（長崎県　W3の基板ほしい南さん）●新しめの読者から見れば、そろそろレゲーかも。全体から見ればまだまだ全然だけどね。ちなみに私もガイ使ってましたよ。忍者大好き。





（埼玉県　ACE君）●世界観、BGM、ゲーム内容すべて特級の名ゲームだ！このゲームをやらずして世界観うんぬん…と語るなかれ!!私の超好きな作品の1つなのだ。エンディングに感涙……。

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

ほんの一例

■カプコン

1942	8,000
1943	12,000
1943(改)	12,000
マッドギア	8,000
ストリートファイターII	8,000
ストIIダッシュ	10,000
ストIIダッシュターボ	19,000
スーパーストII	49,000
スーパーストIIX	98,000
ヴァンパイア	TEL
ナイツオブザラウンド	24,000
チキチキボーイズ	24,000

■タイトー

レイフォース	79,000
ライトブリンガー	69,000
メタルブラック	39,000
ブランディア	12,000
カダッシュ	8,000
サイレントドラゴン	18,000
アラビアンマジック	29,000

■バンプレスト

戦国エース	35,000
マクロス	26,000
マクロスII	16,000
ウルトラマン	5,000
SDガンダム	5,000
ウルトラマン倶楽部	7,000
SDガンダムネオバトリング	12,000
ゴジラ	15,000

■コナミ

究極戦隊ダダンダーン	58,000
バイオレントストーム	39,000
ミスティックウォリアーズ	35,000

メタモルフィックフォース	38,000
マーシャルチャンピオン	28,000
GIジョー	28,000
サンセットライダーズ	28,000
エイリアンズ	23,000
X-MEN	25,000
ガイアポリス	25,000
XEXEX	25,000
サンダークロス	16,000
サンダークロスII	18,000
トライゴン	17,000
グラディウスII	19,000
グラディウスIII	25,000
ヘクシオン	3,000

■東亜プラン

タイガーヘリ	6,000
スラップファイト	6,000
飛翔鮫	6,000
究極タイガー	7,000
達人	8,000
達人王	19,000
V-V	16,000
フィグゼイト	12,000

■ビデオシステム

ソニックウイングス	19,000
ターボフォース	15,000
F1グランプリ	2,000
スーパーバレーボール	2,000

■ナムコ

スーパーワースタ	19,000
コズモギャングザビデオ	25,000
ネビュラスレイ	49,000
タンクフォース	7,000
ニューマンアスレチック	29,000

スプラッターハウス	22,000
エクスバニア	8,000
コズモギャングザパズル	7,000

■データイースト

空牙	19,000
ファイターズヒストリー	9,000
キャプテンアメリカ	19,000
デスブレイド	9,000
ダークシール	12,000
ダークシールII	15,000
ドラゴン忍者	15,000

■アイレム

海底大戦争	39,000
フック	26,000
アンダーカバーコップス	29,000
R・TYPELEO	18,000
R・TYPEII	10,000
剣豪	12,000
X・マルチプライ	12,000
ドラゴンブリード	8,000
イメージファイト	8,000

■その他

ハイパーデュエル	30,000
富士山バスター	12,000
雷電	23,000
ツインイーグルII	49,000
豪血寺一族	29,000
ゴールデンアックスII	43,000
大江戸ファイト	45,000

この他基板は豊富に用意してあります。

※価格、在庫は変動することがあります。必ず確認ください。



KIC PANA TWIN（S内蔵）



本体……38,000円
RGBケーブル……3,000円

シグマAV-3000（S内蔵）



AV3000……25,000円
Σ6000ターボ……13,800円

NEO GEO



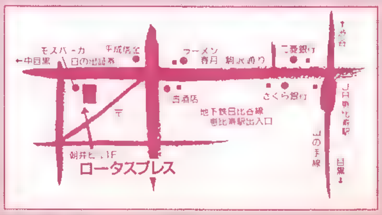
本体……48,800円
→32,800円

初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

☎03-3760-6630 FAX.03-3760-5359 AM11:30〜PM 8:00

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名カード用シール入り「通販マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、あて名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

担当 APAPA

このコーナーの文章は縦書きで、英文の表記はあまり美しくない。そこで、PRコメントは、それを考慮して書いてきてほしい。1行13字であることも考えてね。それから、最近『頑張ったのでよろしく』なんてコメントばっかりで、ちょっと工夫不足を感じる。もっと工夫して書いてね。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。

☆伝言板も同人誌も、11月30日発売号締め切りは10月20日、12月15日発売号締め切りは11月5日必着です。どちら宛の物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号、掲載しませんので必ず、書いてきてください。ない場合は書類不備で没になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです

TRAIL BLAZER



SYSTEM PLUS発行、B5判160頁オフ。

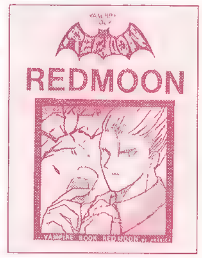
「メカだらけになってしまいましたが、好きな方にはたまらない内容かと……」

メタブラ、ナイスト、ダライアスなど、タイトーゲームのメカイラストが中心の本。タイトーファンの人へ。

千円の無記名小為替にて。

（〒171 東京都豊島長崎区5-22-6-2 池澤方 富岡尚久）

RED MOON



DRAGON WALKERS X発行、A5判20頁コピー、表紙色紙。

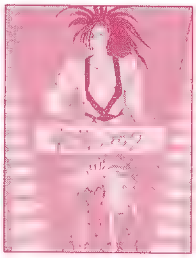
「4コマと小説のヴァンパイア本。デミトリがメインです」

「寝呆け気味のマザコンお坊っちゃま」になってしまったという、デミトリのショート小説&デミトリ4コマ7本。

250円分の無記名小為替+190円切手にて。

（〒902 沖縄県那覇市安里56-8 玉寄方「荒吉」）

何様のつもり



BALL AND CHAIN発行、B5判48頁オフ、表紙3色。

「ショートギャグ+シリアス1本とへんなトークの本です」

半蔵&ガルの14頁シリアスなど。イラストトークの頁が無駄頁になってないのがいい。

500円の無記名小為替+240円切手にて。

（〒181 東京都三鷹市中原4-8-2 加藤久美子）

羅刹



闘うはに丸無限会社発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。

『餓狼伝説』劇場版の本です。映画を観て感動した方、ぜひ読んでください!!」

映画を気に入ってて、それに関するものなら買う、という人のための本。

500円の無記名小為替+270円切手にて。

（〒462 愛知県名古屋市北区鳩岡町1-1 アーバンラフレ志賀11-801 井上方「はに丸」）

ある・るるる



りんぐりんぐりんく発行、A5判28頁オフ、表紙2色。

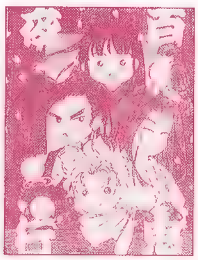
『愛』だけで作りました」

1～4頁ギャグの本。アルル、シェゾ、サタン、ルルーが登場。1-2-3とARSも好き、という人向き。

200円の無記名小為替+190円切手にて。

（〒162 東京都新宿区南町28 松波真紀子）

百鬼夜行



にゃんこ党発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。

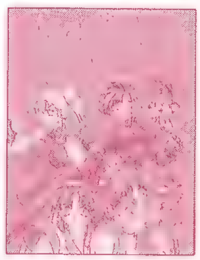
「渋めの侍魂を楽しみたい方でもOKです」

ギャグ少しに、ナコルルの10頁シリアスマンガと、覇王丸、十兵衛、半蔵、天草のシリアス小説など。両シリアス作品は、どちらもテーマが消化不良気味なのが残念だが、同人誌のレベルは十分クリア。

500円の無記名小為替+240円切手にて。

（〒359 埼玉県所沢市久米1420-1-202 根元なおみ）

ANGEL OF DEATH



チームしおたん発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。

「バーチャ、サムライ、リューコ2、力の入った本です」

執筆者3人のマンガ誌。全体を通して、完成度が低すぎるのが気になるが、それぞれ独自の魅力は持っている。

500円の無記名小為替+240円切手にて。

（〒510 三重県四日市市中川原1-5-17-305 高士恭二）

PEACH



空色図鑑発行、B5判32頁オフ、表紙カラー。

「女の子（偽物含む）本。サムスピ・餓狼・JET中心です」

テリーの女性化は流行っているが、龍虎のとは珍しい。JETは不発に思う。妙にバストの乱舞する本であるな。

700円の無記名小為替+40円切手にて。

（〒251 神奈川県藤沢市川名716 ベルカワナ301 久保田ゆかり GM係）

BE QUIET!



桜吹雪発行、B5判80頁オフ、表紙2色&箔押し。

「遊び心いっぱいで作った、餓狼のソフト&ハードなH本です（巻頭4頁2色）」

ギース×テリーのHマンガがメイン。18禁です。

800円の無記名小為替+270円切手にて。

（〒922-04 石川県加賀市片山津町タ-6-3 佐藤清美）

A (URABON4)



ばくはつBRS・発行、B5判88頁オフ、表紙カラー。

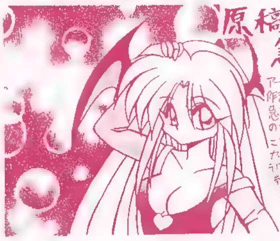
「ツインビーやドラクエなど、コンシューマーゲームのエロパロ本です」

絵柄のせいか、Hなわりには色気不足な気もする。表紙の絵とエロパロという言葉で選んで後悔しない。18歳未満の方は購入できませんぞ。

千円分の無記名小為替+270円切手にて。

（〒860 熊本県熊本市本荘3-8-20-201 岡田寛）

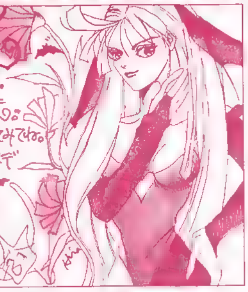
伝言板



原稿執筆者急募!

アーケードゲームよろずの本を作るにあたって執筆者を急募しております。1ページ本の可能性大ですが、我こそは!という方は下記までカット同封の上よろしくね♪

〒177
練馬区富士見台2-44-3
第6小野方、
長島方「ぱしっ」30。



執筆者様大フ大募集

ゲーム本を作りたいと思います。ジャンルはありません♡絵にジシンがなくたって平気だよん♪とりあえず案内だけでも見てみてね。80円切手同封で下記マデ

〒177
東京都練馬区南田中4の26の11
平岩里江子



ゲーム中心よろずサークル 会員様募集

◎アーケード・ユーシャー問わず、ゲームが好きで面白い事ならなんでもやっちゃう人

イラスト描くのが好きな人も歓迎。
とりあえず何でもアリ!!

〒135
東京都江東区住吉1-11よ
徳田浩子マデ



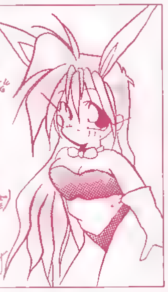
ビンセン作りました!!

▶こんにちは うめだちひろ&尾頭胎児です。実は少々なつかしーいビンセンを作ったので興味ある方はどうぞ買って下さい♪

1. キャプコマ&ニンウォリ便箋 オフ B6 16枚入¥100 30g（岡田ゆりのさんとうめだちひろが描いてます）
2. ショウ&キャロル便箋 オフ B6 20枚入¥100 40g（キャプコマの…です。尾頭胎児が描いてます。）
3. ファイナルファイトII&マジクソ便箋 コピー B6 20枚入¥100 40g（FFIIの方はガイ マキ レナのイラスト。尾頭胎児 画。）

▶料金は無記名小為替にて。送料は70gまで→190円切手 220gまで→270円切手 470gまで390円切手です。よろしく!!

〒983
仙台市宮城野区福田町3丁目3-21
安達 裕子 まで



会員さん募集!! BY.立木(りき)なるみん

ゲーム&オリジナルのサークル「なるみん BRAND」では2ヵ月に1回会報(B5 P10〜P16)を発行してます。RPGやACGが好きな人は今すぐに80円切手同封して下記までね。初めてサークルに入る人も大歓迎。こわくないよ、楽しいサークルです。

2ヵ月に1回会報発行(B5 P10〜) 送料込みで¥300ですよろしくね。(ACGはサムスピやスト2のことですよ)

〒547
大阪市平野区加美北1-5-7
佐藤(様)方「N.R」まで



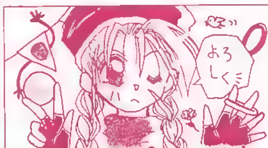
会員様大募集!!

アーケードゲームONLYのサークル「だいなまいと一族」では、会員様を募集しております(18才以上)

18才以上といっても、健全サークルですので誰でもお気軽に、お入り下さい。

お気に入りましたら、80円切手と宛名シールを同封の上、下記まで。ペーパーを送らせて頂きます。

〒381-02
長野県上高井郡小布施町大字小布施2452
小林 方マデ



CMペーパーつくります。

フリージャンルです。どうぞ御参加ください♪

CM参加者様は①・たて8cm×よこ12cmの原稿
・¥200の無記名小為替

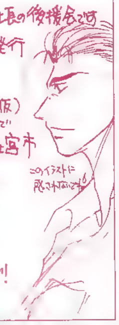
一般参加者様は①・¥100の無記名小為替（切手でも可）

を、下記の住所まで。お待ちしてますミ

しめきりは① 10月31日(必着)です。

〒034 青森県十和田市切田字印25
中屋敷 和公

(お問い合わせは¥80切手同封で。)



ギース・ハワード氏後援会員急募!!

餓狼伝説のギース社長の後援会です

・月1回 会報発行
・会費 200円
・活動 6ヶ月(仮)

くわしくは 80円切手同封で

〒418 静岡県富士宮市西小泉町19-5
石川(様)方
「G・H後援会長」まで

絵を描けない人もどーぞ!

このイラストに惑わされないでね

BY.パーフ8時ス保



ヴァンパイアびんせん。1色刷

B5・2種(各5枚)で1セット。
1セット…100円。
送料。1セット…190円。
2〜3セット…270円。
(代金は為替、送料は切手で。)
一応、オフ。絵はモリガンとフェリシアです。

〒420 静岡市田町2丁目142-6
山木 麻友美 まで。



「FF中心ゲームサークル・遊泳禁止」では常時会員サマを大募集しています。FF好きなら誰でもOK!(他のゲームでもいいけど。)

興味のある方は80円切手同封で下記まで。ペーパー送ります。

代筆 No2, NikE

〒420 静岡市新富町4丁目7
黒木 幹子 まで よろしく。

『DOT PLACE No.2』

出題　APAPA

ドットキャラ浮きだしパズルの2回目だ。今回は、どんな絵が浮かび上がるかな？

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、1マス以上開いていなければいけない。

そうして全部の数字の指示するマスを塗ったら、あるキャラクターが浮きだしたはずだ。そこでその『キャラクター名』が今回の解答だ。絵そのものでもいいぞ。

解く順番としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、左から13列目の縦の列などは、上から4マスと18マス塗るわけだから、上から7マスと、下から2マスを除く16マスなどは、必ず塗ることになるわけだ。

あらかじめ塗られている2マスも、数字に入っているぞ。

そうして解答がでたら、官製ハガキに書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってくれ。締め切りは10月29日必着。

正解者の中から、絶類離倫した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃ、注意力で解くのだっ!!

	1	1	1 1 2 5 1	5 1 1 1 1	2 1 1 1 1	1 1 1 1 1	2 2 1 5 4	1	2	1 1	4 3 1	9 2	4 18	1 3	1 2	1 1	1 1	2 1	1 1	1 1 1	1 12	2	2	1	1
4																									
1																									
1 3																									
1 3																									
2 3 1																									
3 3 4																									
3 1 5								■																	
10																									
5 3																									
1 3																									
3																									
1 3																									
5 9			■																						
1 1																									
1 2 1 1																									
1 1 1 1																									
1 1 1 1																									
1 1 1 1																									
2 1 1 1																									
1 1																									
5 1 1																									
1 1 2																									
1 1 1																									
3 2 1																									
4																									

8月15日号当選者発表

さて、前回の点置きパズルの正答率は98%。難易度アンケートは、VH12%・H35%・N27%・E19%・VE3%・無回答4%と、ハード中心の結果になった。

勘の入る余地のない、完全に理詰めで解いていける問題だから、慎重にやりさえすれば、誰にでも解ける…と言いたいところだけど、実は「|」が一カ所抜けていて、悩ます結果になってました。

とはいえ、半分くらい解いたところで答えは分かるから、解けた人もいっぱいいて、よかったよかった。解答は『ゲー太郎』。トレンド無視で、独自の道を行くパズルコーナーであった。う〜む。

当選者

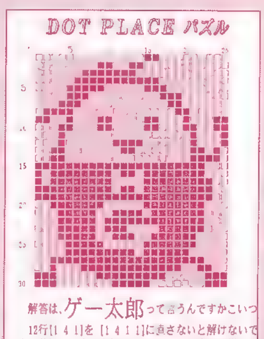
PN 志狼君（東京都）
橋本ひさ子さん（千葉県）
江川和之君（埼玉県）
PN すっちん君（山梨県）
阪田清君（大阪府）
以下5名。おめでとさん。

さて、香川の杉山茂君、断水の苦しみはわからんでしょーな、と言われてもなあ。まあ、わからんが。ご愁傷様である。僕は相模川に感謝。西田商事君、だれもゲームキャラとは言ってないじゃん。斎藤和海君、ドルアーガかあ、ぜんじの旦那と一緒に苦労してやったなあ。神宮亭君、他人の批評を鵜呑みにして、自分の意見のようにのたまう輩はやだよねえ。若林由信君、スピリッツはやったけど、セイバーはやんなかった。Mr.Mt君、リクエストに応えて、第二弾。感想聞かせてね。最後に、上半分で悩んじゃったみんな、困らせちゃってごめん。最終チェックの伝達ミスが原因だったのでした。今回はだいじょうぶ…のはずだ。ってわけで、今月はここまで。それじゃ、また再来週っ。

今月の残念賞



PN　しーつーぴー君（東京都）⑫
こ〜ゆ〜ボケとツッコミは好き。今回は、これをM改扱いね。



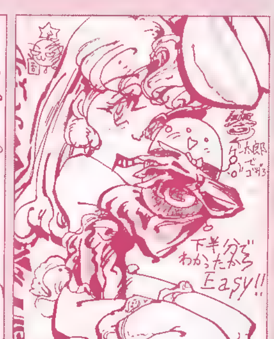
PN　北斗真君（埼玉県）⑮
簡単に致命的って言葉を使われると、悲しい。指摘はそのと〜り。



PN　かきのたね君（愛知県）⑮
罠乱舞って、そりゃあ格闘技じゃないよ〜な。しかも不発だし。



PN　MA・R・n 君（栃木県）⑮
な〜にがな〜んでもガンホーキ♪がんばって突っ走るのコトよ。

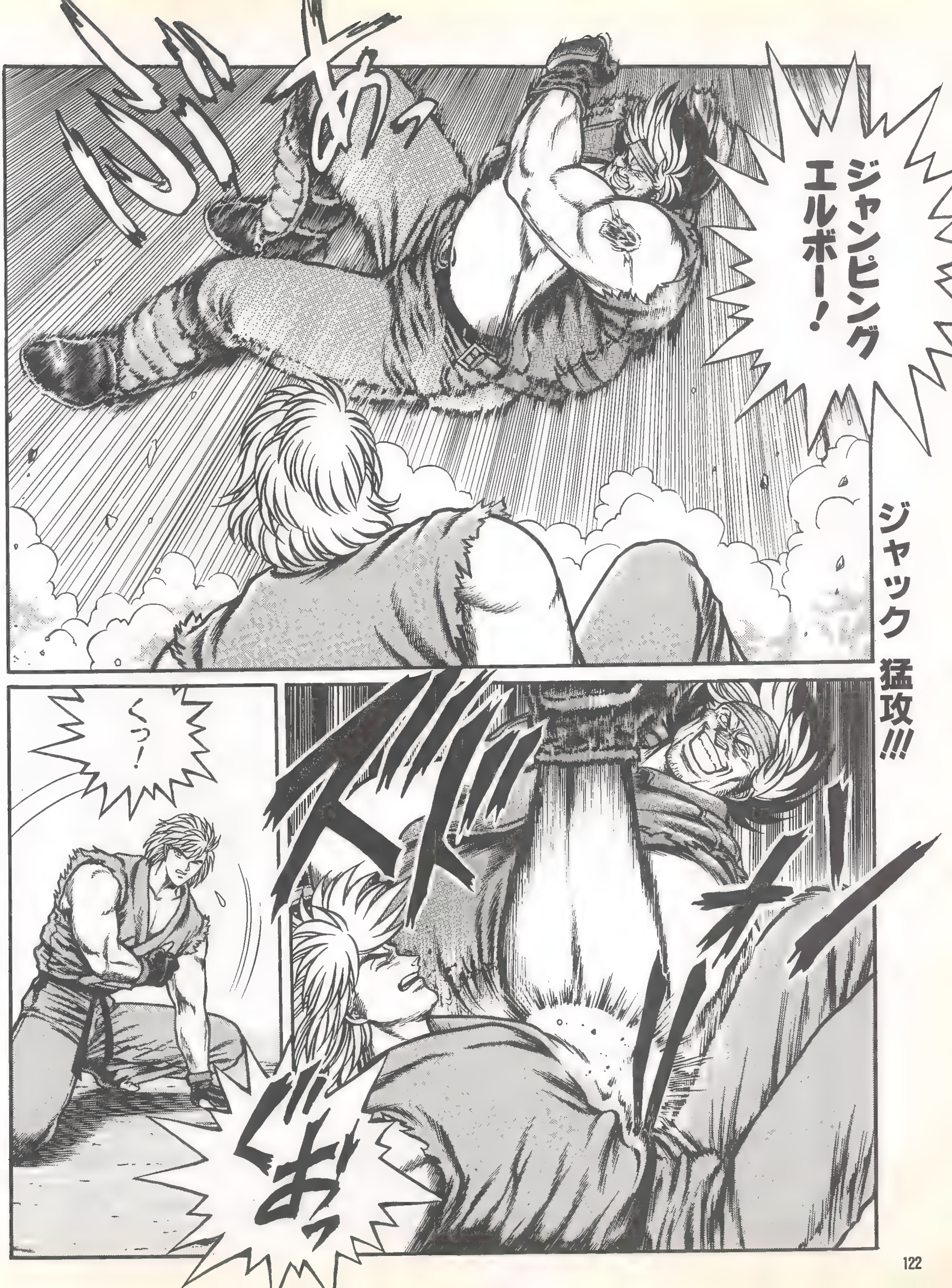


PN　A計画君（秋田県）⑮
今回も独特のタッチであるな。ハガキの端は印刷に出ないからね〜。



FIGHT-5

作画:天獅子悦也
ストーリー協力:石井ぜんじ


ジャンピング
エルボー！
ジャック猛攻!!!
くっ！


DYNA MITE
ズダダーッ
バキ
くるくるっ
ズ


哈ッ！
巴投げ！
因縁の再戦だ！
今度こそ
眠らせてやるぜ
ジャック！



ゴゴゴゴ
一年前と
同じ翔吼拳
など
喰うものか！
極ヒップアタック！
ゴオッ


ガッ
くっ…! 背後をとる為のすかし技か!
さあて 小僧! どこの骨からへし折ってやろうか! 手か足か!!
それとも頭か!?
ガキッ
ドカカカカカカ
ブレインショックバット


もらったぜ
リョウ！
うおっ
虎咆！


ぐわっ
ダダーン
覇王翔吼拳！
ゴゴゴゴ

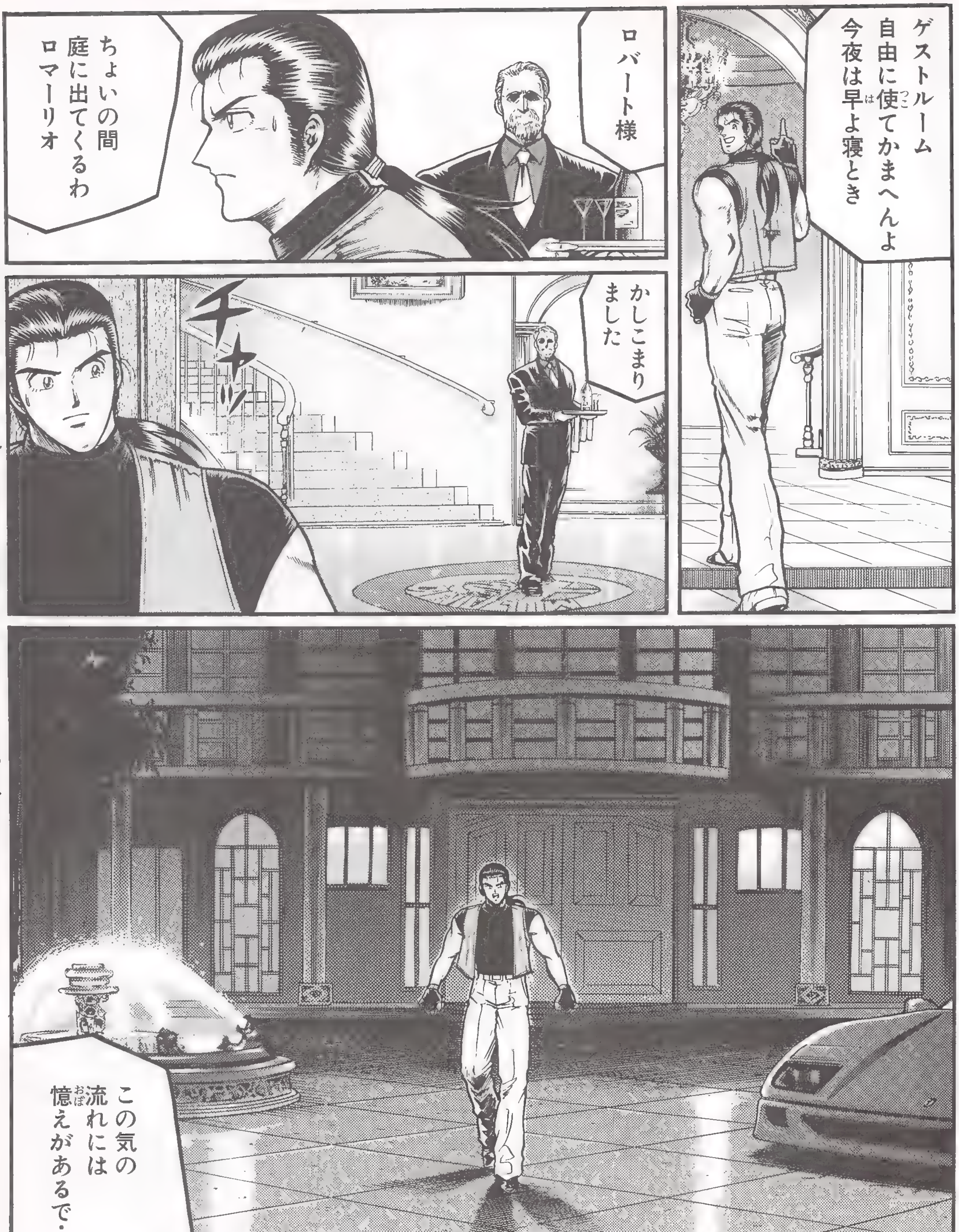


❗現在コミックゲーメストで好評連載中の熱血格闘コミック
貴城輝「豪血寺一族」壱巻 980円で絶賛発売中!!


おーっと これは リョウ・サカザキの 優勝宣言か！ さすがは 最強の シード選手だ！
では ミッドナイトステージで 再会しましょう！ キング・オブ・ファイターズ 第3ラウンドを お楽しみに!!
GNET
修業の成果が でとるわ 一年前とは エライ違いや…
なあ ユリちゃん
もう！ おにいちゃんの 心配性にも あきれるわ!!
いくら お父さんが 行方不明だからって
あたしを ロバートの別荘に 預けるだなんて…


あたしは
いまや 一人前の
極限流空手家よ！
道場で
留守を守る位
できるわ！
ロバートに
妹を預ける方が
危ないとは
思わなかったの
かしら？
あのな
ユリちゃん
なんぼラテン気質
いうたかて
オレは紳士やで
口説くときは
バラの花束くらい
用意しとくわ！
ホンマは リョウから
正式に極限流の稽古
させたってくれと
頼まれたんや
ホント？
けど 今から
修業したかて
次の対戦には
間に合わへん
ユリちゃんに
教えられる事は
…心理作戦や

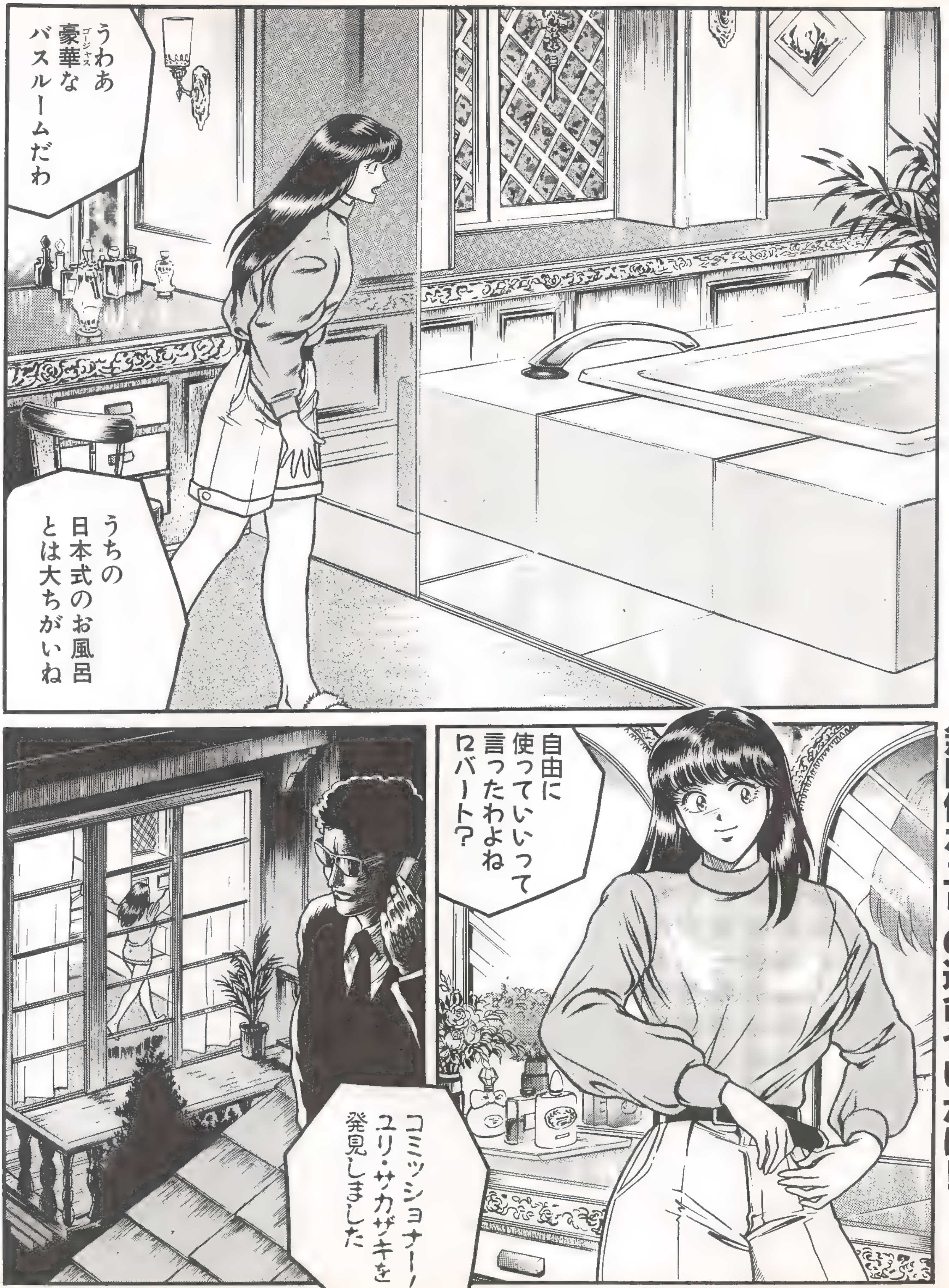

心理作戦？
ゆうたら挑発したりじらしたりすることやな
相手の気力をそいだりスキを見せて逆に相手のスキを誘ったりするんや
対戦相手がガ〜〜〜と怒ったら勝ったようなもんや
ユリちゃん女やしエゲツない挑発喰ろたら動揺する奴おるでえ
挑発ね？わかったわロバート


ゲストルーム
自由に使てかまへんよ
今夜は早よ寝とき
ロバート様
ちょいの間
庭に出てくるわ
ロマーリオ
かしこまりました
チャッ
この気の流れには憶えがあるで…


姿現わせや！
ミッキー・ロジャース！

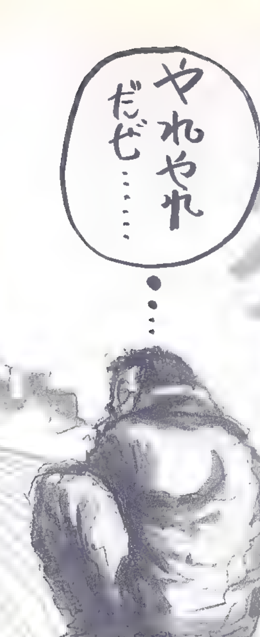


✉天獅子悦也＆石井ぜんじ 違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101東京都千代田区内神田1－11－4－4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係



無防備なユリの運命やいかに!?

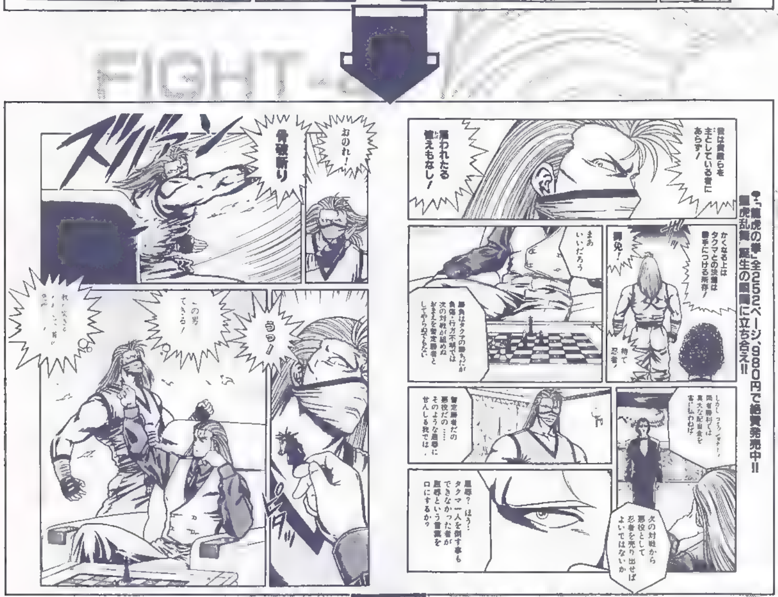
TO BE CONTINUED

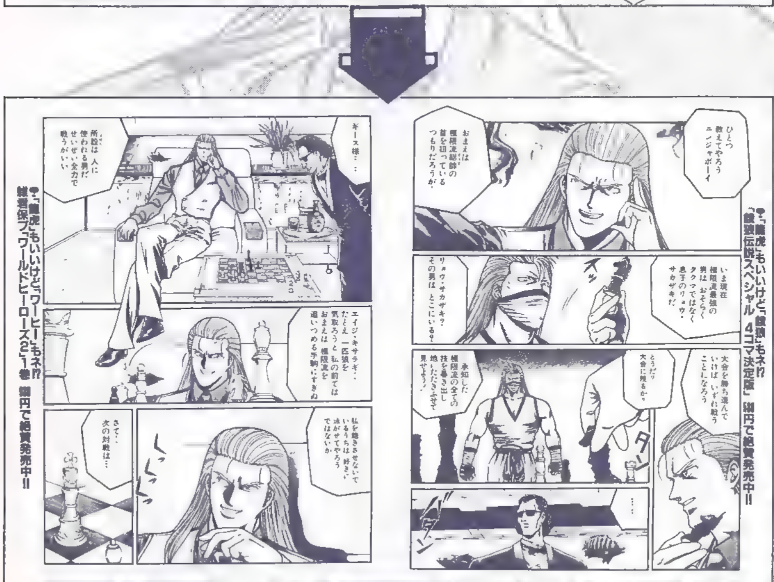


読者の皆様、登場キャラクターの皆様（特にギース様、エイジ様）、天獅子先生、大変申し訳ありませんでした！

前号のコミック「龍虎の拳2」の最初の方の順序が間違っていました。正しくは左の通りです。今後は、このようなことのなきよう仕事にはげみます。（編集部一同）









作画:天獅子悦也
ストーリー協力:石井ぜんじ

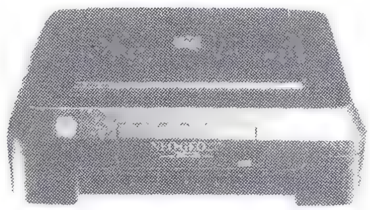
来店レンタル可
ローン取扱

通信販売 NEO·GEO 専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

NEO·GEO CD
アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」

で遊ぶ



9月9日発売

定価¥49,800→ TEL

同時ソフト
24タイトル+α

CDソフト25%OFF

ザ・キングオブファイターズ'94
真サムライスピリッツ
ソニックウイングス2
痛快GANGAN行進曲

CDソフトタイトル価格等お気軽にお問い合わせ下さい

新品4,980均一(中古 3,980)		新品5,980均一(中古 4,980)	
ファイヤースープレックス	スラッシュラリー	サッカーブロール	龍虎の拳
ミューティションネーション	ワールドヒーローズ	フットボールフレンジー	ゴーストパイロット
サイバーリップ	リーグボーリング	みなさまのおかげです	ザ・スーパースパイ

ザ・キングオブファイターズ'94 定価¥29,800→¥22,801	真サムライスピリッツ 好評予約受付中	ソニックウイングス2 定価¥28,000→¥21,539	痛快GAN GAN行進曲 定価¥29,800→¥22,801

ソフトオール23%OFF以上(運賃1部負担金500円ですので実質25%OFF以上です)・税別

激安キャンペーン

龍虎の拳2
定価¥29,800 ➡ 68%OFF
新品 ¥9,800
(税・送料500円)

ワールドヒーローズ2 JET
定価¥29,800 ➡ 58%OFF
新品 ¥12,800
(税・送料500円)

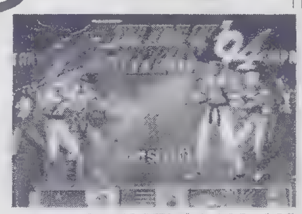
得点王2
定価¥28,000➡45%OFF
新品 ¥12,800
(税・送料500円)

NEO·GEO初心者の方へ 超特価中古ソフト

餓狼伝説2	2,980円
龍虎の拳	4,980円
龍虎の拳2	7,800円
餓狼伝説SP	7,800円
サムライスピリッツ	9,800円
ワールドヒーローズ2 JET	9,800円
得点王2	9,800円

★表示価格よりさらに安くなる場合が有りますのでTELで確認して下さい

THE KING OF FIGHTERS '94 TM



ロム 9/29発売¥22,801
CD 10/20発売 TEL

SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変 TM

カートリッジ・CD共に予約受付中!!

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ
(CDは送料1000円)

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)
マガジンガレージ
☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

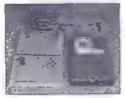
TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

ヴァンパイア、SストⅡXが安くなりました。さらに真サムライSPが加わりました。

ヴァンパイアベガセット

ヴァンパイア
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥231,000（送料・税込）

初回¥22,792	¥21,700×11回
〃 ¥13,654	¥11,800×23回
〃 ¥9,990	¥8,400×35回

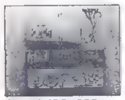
ヴァンパイアシグマセット

ヴァンパイア
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥233,000（送料・税込）

初回¥22,856	¥21,900×11回
〃 ¥13,822	¥11,900×23回
〃 ¥9,128	¥8,500×35回

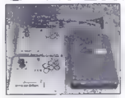
ヴァンパイアパナカスタムセット

ヴァンパイア
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥212,000（送料・税込）

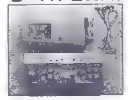
初回¥21,084	¥19,700×11回
〃 ¥10,908	¥10,900×23回
〃 ¥9,492	¥7,700×35回

S−ストⅡXベガセット

S−ストⅡX
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥175,000（送料・税込）

初回¥16,600	¥16,500×11回
〃 ¥11,250	¥8,900×23回
〃 ¥7,800	¥6,300×35回

S−ストⅡXシグマセット

S−ストⅡX
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥176,000（送料・税込）

初回¥16,632	¥16,600×11回
〃 ¥10,184	¥9,000×23回
〃 ¥7,616	¥6,400×35回

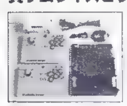
S−ストⅡXパナカスタムセット

S−ストⅡX
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥156,000（送料・税込）

初回¥14,892	¥14,700×11回
〃 ¥8,504	¥8,000×23回
〃 ¥5,796	¥5,700×35回

真サムライスピリッツベガセット

真サムライスピリッツ
MV-IFZ
ベガ9000DX
特製ハーネス
通販特価¥176,000（送料、税込）

初回¥16,632	¥11,600×11回
〃 ¥10,184	¥9,000×23回
〃 ¥7,616	¥6,400×35回

真サムライスピリッツシグマセット

真サムライスピリッツ
MV-IFZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥178,000（送料、税込）

初回¥17,796	¥16,700×11回
〃 ¥10,352	¥9,100×23回
〃 ¥6,748	¥6,500×35回

真サムライスピリッツパナカスタムセット

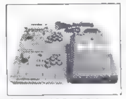
真サムライスピリッツ
MV-IFZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥158,000（送料、税込）

初回¥14,956	¥14,900×11回
〃 ¥8,672	¥8,100×23回
〃 ¥8,428	¥5,700×35回

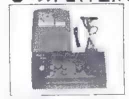
S−ストⅡ(中古)ベガセット

S−ストⅡ
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥110,000（送料、税込）

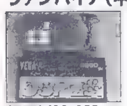
初回¥11,220	¥10,300×11回
〃 ¥6,940	¥5,600×23回
〃 ¥4,760	¥4,000×35回

S−ストⅡ(中古)シグマセット

S−ストⅡ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥112,000（送料、税込）

初回¥11,284	¥10,500×11回
〃 ¥7,100	¥5,700×23回
〃 ¥7,390	¥4,000×35回

S−ストⅡ(中古)パナカスタムセット

S−ストⅡ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥92,000（送料、税込）

初回¥16,992	¥16,400×5回
〃 ¥9,544	¥8,600×11回
〃 ¥5,428	¥4,700×23回

ヴァンパイア(中古)ベガセット

ヴァンパイア(中古)
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥190,000（送料・税込）

初回¥18,180	¥17,900×11回
〃 ¥11,360	¥9,700×23回
〃 ¥8,540	¥6,900×35回

ヴァンパイア(中古)シグマセット

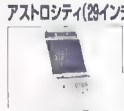
ヴァンパイア(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥191,000（送料・税込）

初回¥18,212	¥18,000×11回
〃 ¥10,294	¥9,800×23回
〃 ¥9,856	¥6,900×35回

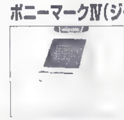
ヴァンパイア(中古)パナカスタムセット

ヴァンパイア(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥171,000（送料、税込）

初回¥16,472	¥16,100×11回
〃 ¥10,914	¥8,700×23回
〃 ¥8,036	¥6,200×35回

アストロシティ(29インチ筐体)+S−ストⅡXセット

アストロシティ
S−ストⅡX
S−ストⅡパネル
組込料
通販特価¥390,000（送料別）

初回¥37,780	¥36,700×11回
〃 ¥21,260	¥20,000×23回
〃 ¥16,240	¥14,200×36回

ボニーマークⅣ(ジャレコ29インチ筐体)+S−ストⅡXセット

ボニーマークⅣ
S−ストⅡX
S−ストⅡパネル
組込料
通販特価 ¥385,000（送料別）

初回¥36,520	¥36,300×11回
〃 ¥21,990	¥19,700×23回
〃 ¥16,660	¥14,000×35回

☆夢の組合せ！

ソニープロフィール プロ 29HV3
S ストⅡX
ベガ9000DX
ハーネス
RGBコード
通販特価 ¥415,000

初回¥39,680	¥39,100×11回
〃 ¥22,210	¥21,300×23回
〃 ¥17,640	¥15,100×35回

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

特選格安基板

アイレム

R·TYPE	¥8,000
R·TYPE LEO	¥15,000
アンダーカバーコップス	¥28,000
イメージファイト	¥8,000
X・マルチプライ	¥8,000
ぐっすんおよよ	¥28,000
スペランカー	¥8,000
ドラゴンブリード	¥6,000

ナムコ

クイズ魔Q大冒険	¥3,000
グレートスラッガーズ	¥18,000
源平討魔伝（ロム）	¥15,000
ゼビウス	¥20,000
ドラゴンバスター	¥45,000
ネビュラスレイ	¥38,000
パック&パル	¥38,000
フォゾン	¥75,000
パックマニア	¥35,000
ニューマンアスレチック	¥25,000

カプコン

1941	¥38,000
1943	¥10,000
アレスの翼	¥18,000
エイリアンVSプレデター	¥98,000
サイドアーム	¥8,000
スーパーストⅡ	¥58,000
スーパーストⅡX	¥108,000
ストⅡダッシュ	¥10,000
ストⅡダッシュターボ	¥15,000
戦場の狼Ⅱ	¥45,000
天地を喰らうⅡ	¥38,000
ナイツオブザラウンド	¥25,000
バース	¥28,000
ヴァンパイア	¥128,000
ファイナルファイト	¥13,000
魔界村	¥22,000

コナミ

クイズ学問のススメ	¥5,000
ゴルフィンググレイツⅡ	¥75,000
少林寺ロード	¥5,000
究極戦隊ダダンダーン	¥55,000
ハードパンチャー	¥10,000
ハイパーオリンピック	¥6,000
ビットファイター	¥15,000
魔獣の王国	¥68,000
マンハッタン24分署	¥5,000

その他

アルゴスの戦士	¥22,000
イエローキャブ	¥15,000
ウォーオブエアロ	¥22,000
大江戸ファイト	¥48,000
キャメルトライ	¥20,000
ギャングウォーズ	¥12,000
剣豪	¥12,000
豪血寺一族	¥28,000
コンバットトライブス	¥3,000
シュトラール	¥12,000
スパイダーマン	¥35,000
ダライアスⅡ	¥25,000
だるま道場	¥45,000
ナイトスラッシャーズ	¥35,000
タンブルポップ	¥5,000
ストリートスマート	¥6,000

新製品

インベーダー（復刻版）	¥80,000
スーパーマッスルボマー	¥179,000
ダライアス外伝	未定
作戦名ラグラログ(ネオジオ)	¥58,000
ガンバード	¥168,000
真サムライスピリッツ	¥68,000
ぷよぷよ通（2）	未定
豪血寺一族2	未定
疾風魔法大作戦	未定

特価周辺機器

高画質への決め手！ スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ 対応

☆15PしかないRGB15Khz対応モニターに21Pを増設

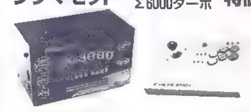


対応機種 X68Kモニター PO-TV45X、35X FMタウンズ 他2社モードオートシンク以上の15Khzモニター

RAS-HD ¥14,500
MAX アダプター¥2,500

VEGA9000DX 特価


家庭用ネオジオケーブル	¥9,800
メガドライブ用ケーブル	¥3,500
PCエンジン用ケーブル	¥3,500
SFコード	¥8,000

シグマセット AV-3000 Σ6000ターボ 特価


メガドライブ用コード	¥2,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
SF用コード	¥4,000

KIC PANA TWIN 特価


RGBケーブル・21P・15P	各¥3,000
麻雀ハーネス	¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス	¥3,000
SF用コード	¥8,000

麻雀パネル［ハーネス付］ 特価


●どのコントロールBOXにも使用できます。

ソニープロフィールプロ
民生品高画質モニター

KX-29HV3 ¥285,000



RGB入力付

通販特価 ¥235,000（税込）

¥23,100×12回	
¥12,500×24回	
¥8,900×36回	

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

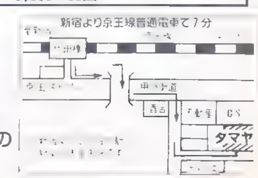
営業時間
AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。

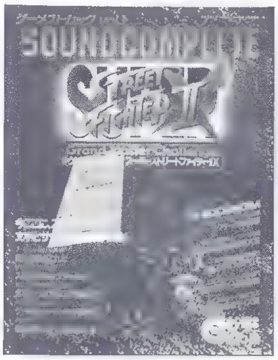


そしてまた、内神田に陽が昇る

WORKS THE MAN DISC BOX

新作情報

サウンドコンプリート
スーパーストリートファイターIIX付録
CD-ROM(Macintosh版)



1994年10月7日発売
新声社
価格：¥3500（税込み）

ここで紹介するものはマッキントッシュ用CD−ROM。これはムック「サウンドコンプリートSスト IIX」の付録なのだが、マックを持っていなくても、CDデッキがあれば、Xのサウンドを楽しむことができる。収録されている曲は、話題の豪鬼から、全キャラクターの曲までギッシリ状態だ。

MIDI POWER Ver.5.0
SNATCHER



1994年10月21日発売
キングレコード
CD：KICA−7645
価格：¥2800（税込み）

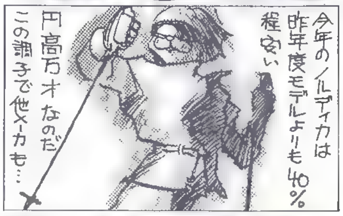
MIDI音源ユーザーお待ちかねの「MIDI POWER」シリーズ第5弾の登場です。今回収録されているのは、あのタイトル「SNATCHER」である。コナミのパソコンゲームの名作でもあるこのタイトルの曲は、もう文句なしというのは誰しも認めるところ。そのタイトルをテーマに15曲をセレクト。音源はローランドのSC−55からSC−88にバージョンアップ。より強力になったグーな1枚だ。

僕らのステキ／Harmony
——國府田マリ子——



1994年10月21日発売
キングレコード
CD：KIDA−7601（シングル）
価格：¥1000（税込み）

大好評のまま終わってしまった文化放送系のステレオラジオドラマが今月から再スタートすることに。タイトルはそのままで「ツインビーパラダイス」に2がついた。そのドラマのオープニングと、そのイメージソングが今回のシングルに収録された。そのCWの曲の作詞はなんとマリ子さん自身！カラオケ好き！



するする

やっぱりこの時期が一番いいよね。涼しいし、食べるものもおいしいし。そして紅葉でしょ！旅に出るのが一番楽しい時期だ！さあうまいもの食いにラーメンでも…ちょっと違うような気が。季節のものが入っていりゃあいいんだよね(納得しよう)。予定はたてるけど毎年つぶれる旅行。今年こそはしたい！VGMを聴きながらなら最高！

TOP10 9/1〜9/15 ㋠屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1	−	241	ヴァンパイア	SRCL-2969	2000円
	2	1	38	ワールドヒーローズ2 JETイメージアルバム	PCCB-160	2500円
	3	4	33	レイフォース	PCCB-153	2000円
	4	9	25	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	4	6	25	極上パロディウス	KICA-7641	2800円
	6	9	23	龍虎の拳2 イメージアルバム	PCCB-156	2500円
	7	−	20	デイトナUSA	TYCY-5392	3000円
	8	5	15	バーチャファイター	TYCY-5386	3000円
	9	2	13	國府田マリ子のラジオキャンバスVol.1	KICA-7643	2800円
	9	3	13	リッジレーサー	VICL-15025	1500円
ビデオトップ10	1	1	212	スーパーストリートファイターIIX	GV-9	7000円
	2	2	68	ファイターズヒストリーダイナマイト	PCCB-11495	4800円
	3	−	21	スーパーストリートファイターII	GV-7	6800円
	3	4	21	デイトナUSA	TYVY-5002	4900円
	5	−	14	ポニー龍虎の拳2	PCVP-11437	4800円
	6	5	7	餓狼伝説スペシャル	GV-6	7000円
	6	10	7	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
	6	−	7	スターブレード	VIVL-74	4900円
	6	−	7	ソルバルウ	VIVL-91	4900円
	6	−	7	龍虎の拳	PCVP-11102	4800円

CD&ビデオトップ10

今号の総評

CDのほうはニュータイトルがあったため、トップが替わった。そしてベスト10内にも変動があったようだ。

ビデオのほうはというと、大きな変化はないものの、弱くなってきたタイトルがベスト10外へ消え、圏外にいたタイトルが復活してきている。

CDほどタイトルがないせいもあるが、5位以下に関しては、今後もこういった状況になることは多いだろう。

CD編

1位はぶっちぎりでヴァンパイア。ゲーム内容も独特なものがあるが、それはサウンドのほうでも同じ。いいよね。

2位は1つ落ちたものだが、3位はあのレイフォース。ついにここまで昇ってきた。

4位のタイトルも負けていない。続編の登場が気になる。

7位には一度消えたタイトルがカムバック。

一気に落ちたのが2位から9位へのタイトル。買う人が買えば、あとは次を待つ状態になっているようだ。

ついにリッジレーサーもここまで落ちた。「2」の登場が影響しているようだ。



ヴァンパイア

ビデオ編

相変わらずSスト IIX強し。これを追いかける形でダイナマイトが2位。意外？

それ以下のものをみると、SNK対戦格闘ものが意外に残っている。キャライメージの強さがうかがえる。

その中にナムコのCGものソルバルウとスターブレードが入ってきている。このあたりのタイトルは一定して売れているようなので、上位さえ弱くなれば顔を出すようだ。

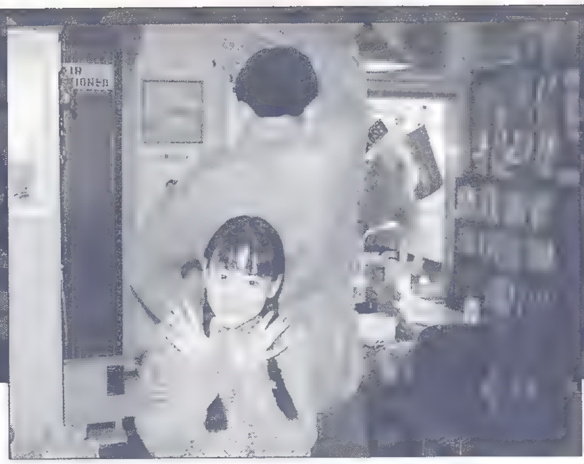


スーパーストIIX

國府田マリ子の GAME MUSEUM

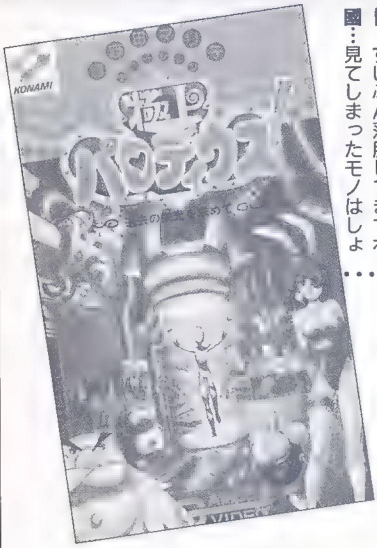
頭目　國府田マリ子
上忍　佐藤ディレクター
下忍　トロッコ松島

第11話「宿命の対決!!マリ子さん対佐トデューの巻」



今回は極パロビデオの巻

ト…では、今日はサクッと一発、ただ今絶賛発売中の極上パロディウスのビデオについてお話しいただきたいのですがすがすが(呪い)。
國…ナレーションの収録は、新宿の某スタジオにて行われたんですけど、私いきなりスタジオの中で迷ってしまったんですよーっ。
ト…それは難儀な。
國…で、やっとこさ目的のスタジオにたどりついたのね…でもねっ!!
ト…で、でも?
國…ナレーションやる都合上、ゲームの最終面からエンディングまで全部見ちゃったんですよ!!せっかく自力で見ようと思ってたのにー。
ト…ずいぶん落胆してますね。
國…見てしまったモノはしょーがないから、収録はもう一生懸命やりましたの。そりゃもう汗と涙にまみれながら、ええ一生懸命にね本トに。
ト…(…実は根に持ってるらしい)
佐…あのさー、ツインビーのロケットパンチってさ、自分の所に戻ってくる時よく敵の弾とまちがえない?
國…あ、また会話にチャチャを入れるし。
佐…いいじゃんよーオレ今回出番少ないしさー。
ト…ま、まあそれは置いておいて、ビデオの話の続きを…。
佐…いや、これは重要な問題だ。ここは一つ誰がこのコーナーの主役であるかハッキリさせとかないとなフフフ。
國…ムッ!!
佐…むむっ!!
(火花を散らす二人)
ト…うう…何だか異様な緊迫感がスタジオを包む。しょーがないからオイラがCM。マリ子嬢の会心のナレーション入りの極パロビデオ、六千円ポッキリにて好評発売中だよ。
國…ああっ、いつの間にかシメられてしまったわ!?
佐…ま、待て!!ここで皆々に重大なお知らせがあるのだ!!それはなぁーっ!!
ト…もうスペースないんスけど…。
(続くよ♥)



秋だねーっ。秋っていったら読書の秋ってカンジかな?「新吾・紳助のあぶない話」とか「徹子の部屋」とか。トークショーじゃねーか、そりゃ。秋だねーっ。

イベント

VANTAN CREATORS Fes '94へ急げ!!

ボクらサイズのデジタルメディアにはどんな可能性が秘められているんだろう?10月22日、23日開催のバンタンのイベントにその答えがあるぞ!!

バンタン電脳情報学院が10月22日(土)、23日(日)に学生主催のイベントを開催するぞ。

「VANTAN CREATORS Fes '94」と題されたこのイベント、メインは同校生徒の作品コンテスト。ゲスト審査員に高城剛氏、久保田達也氏、ライトスタッフの木村・澤下両氏、マッドハウスの尾沢氏を迎え、DENNOH大賞を選出する。

また、2日目には特別講演として「ゲーム雑誌編集長討論会」を。我らが、石井ぜんじ・ゲーメスト編集長を初め、電撃王、ログイン、コンプティークの各編集長がパネリストとして出席し、ゲーム業界の明日を探る激論を交す予定だ。もしかして、アブナイあんな話やこんな話がオフレコで…!?盛り上がり必死のコーナーだ。

他に「超兄貴」で知られる、葉山宏治&ブラザーズのライブ公演、2日目の会場、クラブ「イエロー」とタッグを組んだDJイベントなど企画も目白押し。

今回は開催も迫ったこのイベントに、5名の読者を招待します。本誌・バンタンイベント係まで急いで応募してね。

なお、問い合わせに関してはバンタン電脳情報学院・広報企画課 03(3797)1066まで。

秋の夜長に「FF」はいかが?

植松伸夫のファースト・ソロ・アルバム発売



「ファイナルファンタジー」シリーズで華麗なBGMがおなじみ、植松伸夫氏のファーストアルバムが10月26日に発売されることになった。タイトルは「Phantasmagoria(ファンタズマゴリア)」(スクウェアソフトレーベル)。

「ファンタズマゴリア」は「めまぐるしく移り変わる光景」「幻影」という意味だとか。

ゲームミュージック界のビッグネームとなった植松氏が「FFシリーズの音楽などで発表していった幻想的な音楽を発展させたオリジナル作品集になっている。

さらに、今春発売された「ファイナルファンタジーVI」のTVCFに使われた「ファイナルファンタジー」のテーマ曲(歌・葛生千夏)も収録。「FF」で僕達が知った植松氏の世界をより深く知る一枚になってるぞ。

「FF」シリーズは他に、シリーズのベスト盤などの2タイトルを11月26日に発売することが決定している。

芸術の秋派のキミにも、「FF」最新作を待ちのぞむキミにも、ピッタリのCD。楽しみだよね。

「Phantasmagoria(ファンタズ

作曲 植松伸夫	価格・3000円(税込)
編曲 植松伸夫/葛生千夏	発売日・10月26日(税込)
歌、朗読、葛生千夏ほか	品番・PSCN-5010

正月も映画「セーラームーンS」できまり!

観ないと おしおきよ!!

テレビシリーズも、もう3年目に入り、とどまるところを知らない人気の「セーラームーン」。今回は、新展開で盛り上がる「美少女戦士セーラームーンS(スーパー)」がお正月映画として全国の劇場で大暴れすることとなった。

公開は12月4日からで、同時上映は「蒼き伝説シュート!」と「空飛ぶ赤ちゃん大活躍!!スーパーベビー」の3本立て。

「S(スーパー)」劇場版の気になるストーリーだが、今作は「セーラームーンS」で新たに加わったセーラー戦士の活躍、主人公・うさぎ戦士の活躍、主人公・うさぎの相棒・黒ネコのルナの秘密が描かれている。

お正月まで待てない!!なんてキミは、近くの東宝系劇場へ走ってみては?現在ポスター付前売券が発売中。前売券をサクッと手に入れてスクリーンでセーラー戦士の大暴れを待とう。枕の下に前売り入れて眠れば、月夜の晩にはおしおきしてもらえる夢が見られるかもっ!?



なんと豪華なプレゼントを考案中!続報を待て!!

INFORMATION

ゲ屋名古屋進出決定!!

「名古屋の店長をやるぞ!」とガッツのある君の応募を待っているぞ。

東京店の店長候補も大募集中!!こちらも応募を待ってまーす。

ゲ屋東京店店長候補(正社員)

東京・内神田のゲ屋1号店店長候補大募集!!

勤務地　東京・内神田
時　間　午前11時から午後8時
年　齢　24歳以上28歳以下
待　遇　月給22万以上　交通費全額支給　昇給年1回　賞与年2回　社保完備　諸手当あり　社員旅行年1回あり
休　日　週休2日（シフトによる）
休　暇　年末年始　夏季　有給
応　募　履歴書（写真付）職歴書を下記住所へ送付
仕事内容＝販売管理、商品企画、イベントの企画・運営、アルバイト管理などお店の管理・運営について全般に担当します。

ゲ屋名古屋店店長候補(正社員)

新オープン予定のゲ屋3号店「名古屋店」の初代店長を大募集!!

東京店で研修後、名古屋店のオープニング店長として名古屋に赴任だ！
勤務地　研修中・東京　神田　研修後・名古屋
時間・待遇・仕事内容などは東京・神田店店長候補と同じ。

●編集アシスタント（アルバイト）
勤務地　東京・内神田
時　間　午前10時から午後6時
年　齢　20歳以上から25歳以下
待　遇　日給7500円　交通費全額支給
休　日　週休2日（土・日）
応　募　履歴書（写真付）を下記住所へ送付
仕事内容＝編集部で雑誌・書籍制作の補助業務をしてもらいます。編集部内の掃除からプレゼント発送、お使いなど編集者の手足となってフットワーク軽く働いてもらいます。

●攻略㊙
年　齢　18歳以上（高校生不可）
待　遇　当社規定による（面接の際に説明）
応　募　履歴書（写真付）、ワンコインゲームリスト（20機種以上）および攻略原稿（ゲーム・枚数自由）を下記住所へ送付
仕事内容＝ゲーメストに掲載するゲームの攻略記事を執筆していただきます。記事執筆の仕事の中にはその記事に必要な写真の撮影用プレイなども含まれます。

履歴　　㊙：〒101　東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
株式会社新声社「XXXX募集係り」
ご応募の際には、必ず希望職種を「XXX募集係り」と明記してご送付ください。
電話でのお問合せは　03-3293-9321まで

すばらしい本屋さん88軒

東京都新宿区 まんがの森 高田馬場店

学生街にあり、高田馬場駅戸塚口から、すぐそこに見えるお店です。学生中心の客層のため、ゲーム好きなお客様も多く、店員もゲーメストを読んで、最新ゲームの攻略を、すぐにチェックするほどのゲーム大好き人間です。

そんな、ゲームと漫画に強いお店、まんがの森高田馬場店に、みなさんもぜひ、お越しください！

店員一同、心よりご来店を、お待ちしております。



明るく元気なお店です。みんな来てね。

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03（3293）9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店 すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●ブックプラザみしま大久保店
千葉県習志野市大久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16　KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静[illegible]書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシュ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6　109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県[illegible]町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ６F
☎0956-25-3040

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ガンガンタイムアタック係 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
※都道府県	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

君こそGAMEST 行

(11月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
※都道府県	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

豪血寺一族2増刊イラスト

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
※都道府県	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

※の部分は○でお囲みください

痛快ガンガン行進曲　タイムアタック申請用紙

スコア		PTS.	月　日 達成
面数	**オールクリア**	備考 (タイム・残機)	
難易度 機数設定			

ゲームセンター			
	名前		
	住所		電話

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

締め切り　11月7日

詳しくはP65をご参照下さい。

キリトリ線

さあ今度は豪血寺一族2のイラストを大募集するぞ。みんなはもうプレイしたかな。個性的なキャラも増えて、ますます楽しそうだ。もうイラストを描かずにはいられないハズだ。大作を期待してるよ!!

締め切り：10月25日（必着）

キリトリ線

キリトリ線

君こそ**ゲーメスト**　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア		PTS.	月　日 達成
面数		備考 (タイム・残機)	
難易度 機数設定			

ゲームセンター			
	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書についているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪の㋘屋に直接買いに行く（場所はP121参照）など数パターンある。全号収集した猛の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう！

No.38（'89年11月号）500円　ダライアスⅡ
No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ！
No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ！
No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターⅡ
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64（'91年10月号）1000円　増刊　ストⅡ
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストⅡダッシュ
（付録）ストⅡダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号）1200円　増刊　1991オールカプコン
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト大賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.85（'93年2月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.1
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
（付録）美樹本晴彦マクロスⅡ特大ポスターつき
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）選べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストⅡ
（付録）スーパーストⅡ特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストⅡX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUショー'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストⅡX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118（'94年6月30日号）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストⅡX大会
No.120（'94年7月19日号）1280円　増刊　スーパーストⅡX
（付録）スーパーストⅡXポスターつき
No.121（'94年7月30日号）550円　ヴァンパイア
No.122（'94年8月15日号）500円　ヴァンパイア
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.124（'94年8月30日号）550円　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.126（'94年9月30日号）530円　真サムライスピリッツ
No.127（'94年10月15日号）550円　バーチャファイター2
No.128（'94年10月30日号）550円　真サムライスピリッツ

既刊リスト
GMコミック&GMビデオ

すばらしいビデオや、楽しいコミックスがほしい人は160ページのハガキ短冊に①希望タイトルの数量を記入（短冊に希望タイトルがない場合は、リストから選び空欄にタイトルと数量を記入）、②名前・電話番号・合計数を記入、③書店に短冊を持っていって注文する。以上で欲しいものがバッチリ手に入るぞ。また、ビデオに関しては読者サービス部の通販でも手に入るので120ページを参照してくれ。

餓狼伝説　画・LEO ADVER　作・雲緒露
・本誌に掲載された、あの餓狼伝説がコミックスになって帰って来た。　980円

アンダーカバーコップス①　古葉美一
・珍客の絶えない安櫓荘を舞台にUCCの面々が繰り広げる珍騒動。　980円

ワールドヒーローズ2①　雑君保プ
・ゲーメスト読者の人気者、雑君先生の初期作品も収録。　980円

ダークエッジ　なかどくにひこ
・鋼鉄の都市に生きる者たちの熱き魂の鼓動が鳴り響くSFバトル。　980円

アクアリウム　須藤真澄
・もっこちゃんとお魚たちのほのぼの世界を堪能してください。　980円

出たな!!ツインビー①　吉崎観音
・おなじみコナミのツインビーをテーマに侵略者からドンブリ島を守る。　980円

なちゅらるアニマ　滝沢ひろゆき
・クスノキから現れた、精霊アニマと誠と仲間たちの物語。　980円

豪血寺一族①　貴城　輝
・大山礼児と豪血寺一族が異形の軍団と果てしない戦いを繰り広げる。　980円

龍虎の拳　画・天獅子悦也　作・石井ぜんじ
・現在、好評連載中の龍虎の拳2の第一部にあたる作品。　980円

餓狼伝説2・4コマ決定版
・テリー、アンディ、舞、餓狼2キャラたちが縦横無尽にボケまくる。　580円

サムライスピリッツ・4コマ決定版
・ガルフォードにパピィの名コンビの活躍が光る。　580円

餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版
・スペシャルになって帰ってきた餓狼4コマ。皆のボケぶりもグレードアップ。

ワールドヒーローズ2・4コマ決定版
・ブロッケンや、マッドマンら、異色キャラが時空を超えて大活躍。　580円

ゲーパロ4コマグランプリ
・コミックゲーメストの4コマグランプリがついにコミック化。　580円

サムライスピリッツ・4コマ決定版　其ノ弐
・サムスピ4コマがさらに強烈になって帰ってきた。爆笑必至。　580円

龍虎の拳2・4コマ決定版
・龍虎フリークの技ならぬ芸の光る必見4コマ。中表紙：田島昭宇。　580円

コットン　水上広樹
・少女魔法使いコットンが相棒のシルク、アクリルと共に大活躍。　980円

SSディッカー　都築和彦
・死神こと墓掘りディッカーとユーコは花を育てるため旅をしていたが…。　980円

スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー
・3姉妹の繰り広げる、楽しくて、ちょっぴりHなオムニバスストーリー。　780円

VIDEO

Ⓐファイナルファイト　7800円
Ⓑ餓狼伝説2　6000円
Ⓒワールドヒーローズ2　6000円
Ⓓサムライスピリッツ　7000円
Ⓔ餓狼伝説2最強バトル　6000円
Ⓕ餓狼伝説スペシャル　7000円
ⒼスーパーストリートファイターⅡ　6800円
Ⓗ龍虎の拳2　6800円
ⒾスーパーストリートファイターⅡX　7000円
Ⓙワールドヒーローズ2JET　6500円
Ⓚ極上パロディウス　6000円
Ⓛヴァンパイア（予約）　6800円

もう少し待ってね
めざせハイスコア!!
大改造計画進行中!

9月8日現在

めざせ ハイスコア!!

ハイスコア集計が月2回になり、星の増え、量が倍になったが、狙う方は大変！2週間で進化させ、狙うのはやっぱり厳しいよね。

プレイランド エフワン ☆=4(6)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX (練習)	11,567,470	R T	ALL (連) 2P側
2	雷 電DX (初級)	6,139,340	MAT20世	ALL (連) 1P側
3	雷 電DX (上級)	10,000,000+α	END	4−3 (連) 9面×0
4	極上パロディウス (ミカエル)	2,646,000	YDL	S・STAGE (連)
5	極上パロディウス (ツインビー)	1,390,500	HG [若]	S・STAGE (連)
6	ヴァンパイア (モリガン)	1,022,100	CORNERIST −AMP	ALL (P)×8
7	ヴァンパイア (フェリシア)	1,159,000	CORNERIST −ZOMBIE	ALL (連)
8	ヴァンパイア (サスカッチ)	952,900	CORNERIST −ZOMBIE	ALL (必)
9	バーチャファイター (カゲ)	1′15″88	FMU−H, N	ALL
10	ザキングオブファイターズ'94	230,600	NAN	ALL (連)(必) 日本チーム

ハイテクセガ青森&新町 ☆=0(13)

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34−3737

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	2,990,800	グ コ 高原の小枝め	リュウ ALL 爪×3 D×5
2	スーパーストリートファイターIIX	1,476,000	天翔回峰	ゴウキ ALL 爪×3 D×2
3	痛快ガンガン行進曲 (必)	152,560	星流学園 ウラ番 折鶴の結花 F, C(T)	キサラ ALL
4	痛快ガンガン行進曲 (必)	178,825	セレナーデ 島村	李 ALL
5	痛快ガンガン行進曲 (必)	182,050	ノクターン 大浦	条 ALL
6	雷 電DX	2,592,800	山口アノラック大輔	練習 ALL 2P側
7	雷 電DX	3,533,300	ATS (札)(弘)	初級 ALL 1P側
8	雷 電DX	1,684,920	ん〜DARIUS	上級 Rクボス 2P側
9	ガンダムEXレビュー	449,900	星流学園 ウラ番 折鶴の結花 F, C(T)	ダフ ALL 連なし
10	ヴァンパイア	1,420,500	イヨマンテ 立石	デミトリ ALL P×20 D×6

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2(16)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−6 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲	79,665	リネカー	ALL 条
2	スーパーストリートファイターIIX	1,113,400	QSR−リキさま	ALL T. ホーク
3	スーパーストリートファイターIIX	690,000	By−ランバラル	ALL バイソン
4	極上パロディウス	2,523,700	KRL−バイキン	ALL こいつ
5	デイトナUSA	2′57″31	QSR−リキさま	ALL 中級
6	バーチャファイター	1′50″68	あつし	ALL アキラ
7	スーパーマスターズ	−3	QSR−リキさま	ALL
8	ソニックウィングス2	897,400	おーくん	L−8 F−15
9	痛快ガンガン行進曲 (キサラ)	116,610	NABEP	
10	トップハンター	312,600	SAN−BAI	最終面

ゲームセンタードリーム ☆=1(14)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17 ☎(022)222−7140

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター (サラ)	1′36″79	聖?院 松橋 利一 セーラー( )ーンG K	1cALL
2	バーチャファイター (カゲ)	3′36″06	エロ3号の弟子 スマキマン(赤帽)	1cALL
3	バーチャファイター (ウルフ)	3′06″73	エロ3号の弟子 スマキマン(赤帽)	1cALL
4	バーチャファイター (アキラ)	3′28″60	エロ3号の弟子 スマキマン(赤帽)	1cALL
5	ヴァンパイア (オルバス)	1,233,200	エロ3号の弟子 スマキ(赤ジャン)	1cALL
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0(5)

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44−8580

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94	268,310	くにー	ルガール 龍虎チーム
2	リッジレーサー2	3′15″103	三浦がんばれ	T, T
3	スーパーストリートファイターIIX	1,410,300	くにお	リュウ ALL
4	スーパーストリートファイターIIX	1,297,700	くにお	サガット ALL
5	ヴァンパイア	705,400	ゴールドアーム	パイロン by ザベル
6	ヴァンパイア	587,800	和史ちゃんおめでとう 記念	パイロン by ビクトル
7	ヴァンパイア	860,600	えびーなかれん	パイロン サスカッチ
8	痛快ガンガン行進曲	158,725	Mr. K	条 ALL
9	対戦ぱずるだま	1,233,100	伝染源	7人目 ゲーマー
10				

NTK 2店集計 ☆=0(17)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーマッスルボマー	2,772,000	くまっ子	ザラゾフ ALL
2	スーパーマッスルボマー	2,536,200	あっし	ミステリアス・ブドー ALL
3	スーパーマッスルボマー	2,744,700	ALG	アストロ ALL
4	ガンダムEXレビュー	80,600	佐々木 圭一 (土屋圭市ではない)	3機目 ガンキャノン
5	ガンダムEXレビュー	152,200	KOBA	5機目 ガンダム
6	ガイザーナックル	172,000	K−ONE	2人目 J−マッコイ
7	ザキングオブファイターズ'94	241,800	ハゲ (学校はマジメに行こう!)	最後まで 日本チーム
8	ザキングオブファイターズ'94	213,870	ハゲ (でもないと卒業出きないぞ!!)	最後まで アメリカンチーム
9	雷 電DX	1,521,900	XJR	初級ALL
10	クイズ3・6・5		フル活動中	

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=0(5)

秋田県本荘市出戸町岩淵下103ジョイフルシティ内2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲 (リー)	54,460	少年ロケット部隊	1コインALL
2	戦国エース (源内)	1,306,800	オコメ券	2−7 アルルVSシェゾ
3	戦国エース (ジェーン)	1,541,600	真夜中のアイドル	2周ALL あきすぐり
4	戦国エース (天外)	1,569,800	アラビアン	2周ALL ダッタ
5	戦国エース (アイン)	1,607,700	二階堂紅丸	2周ALL 大門五郎
6	戦国エース (こより)	1,091,000	おんどりゃー桃太郎組	2−5 ピーチパイ
7	ヴァンパイア (ビクトル)	740,600	T&T	1コインALL
8	ヴァンパイア (デミトリ)	655,100	T&T	1コインALL
9	ソニックウィングス2 (A−10)	1,009,000	カバみつけた	2−2
10	D&D(R) (ファイター)	1,108,060	黒衣の将軍アシュラム	1コインALL

ゲームコーナーロム ☆=1(5)

宮城県仙台市太白区向山2−2−17 ☎(022)262−9065

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94 (中国)		あぶそ(へ)	ALL 点数確認できず
2	ザキングオブファイターズ'94 (中国)	341,050	MOONRABBIT PUYO³	ラスト
3	対戦ぱずるだま	966,800	PUYO³	7戦
4	ななめでまじっく	538,642	あぶそ(へ)	ALL
5	極上パロディウス (こいつ)	2,022,600	Y. S.	ALL 連付
6	極上パロディウス (ミカエル)	2,319,800	YDL	S. S 連付
7	スーパーストリートファイターIIX (ケン)	2,098,700	PUYO³	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX (ガイル)	1,937,700	PUYO³	ALL
9	スラムダンク	222	MAO(わ)	ALL ロケッツ
10	ライトブリンガー (グレン)	6,339,310	DRACOLL悪²	ALL

プレイシティ24 ☆=5(11)

北海道旭川2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94 (日本)(連)	517,440	SHADOW 大門の出番なし!	ALL P×21
2	ザキングオブファイターズ'94 (イギリス)(連)	419,200	SHADOW やっただけ!	ALL P×14
3	ザキングオブファイターズ'94 (アメリカ)(連)	382,710	SHADOW 43万で死亡!!	ALL P×6
4	ザキングオブファイターズ'94 (ブラジル)(連)	394,730	ALEX−AMP	ALL P×11
5	ザキングオブファイターズ'94 (中国)(連)	366,620	BELLDANDY 点効率激悪	ALL P×12
6	ザキングオブファイターズ'94 (イタリア)(連)	324,840	KSG−YOUf(軍)	ALL P×6
7	ザキングオブファイターズ'94 (韓国)(連)	309,940	AGO	ALL P×5
8	痛快ガンガン行進曲 (フウマ)	192,060	新ハメ党−AGO	ALL
9	痛快ガンガン行進曲 (レオンハルト)	201,490	亜剛−阿号−あごう	ALL
10	スーパーストリートファイターIIX (フェイロン)(連)	2,170,500	SHADOW	ALL F×4 2 1 0(爪)×0

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドエフワン(宮城)
FMU−H・N氏、ご来店ありがとうございました。OAG²−ORE(邪)氏、早く退職してエフワンに帰って来てください。
by 担当者(Z)

●PLファンタジア&バレンシア(秋田)
兼魔−−君、就職内定おめでとう−なんと精神病院−マイカーは黄色い救急車かな？

●モンテカルロ(群馬)
今さらながら「フライングパワーディスク」にハマっている某店員。今度は『サリドンアタック』とかいう技(?)を考えたとのこと。「合言葉は〝打ち込まれたらスグ打ち返しましょう〟」だそうです(!?)

●八千代プレイランドカーニバル(千葉)
剣匠氏、ご来店、誠にありがとうございました。

●ゲームプラザコトブキ(埼玉)
9月8日現在、コトブキのスコアラーは2人です。もう私にはスコアラーをまとめられません。(実力がないため)。
byのび

●ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
〝聴け、全国の格闘ゲーマー!!〟「都内遠征もいいけど、地方豪族(強豪)を甘く見ないでよ!!」ゲーマー主催のミニ・コンペ(サタデーナイトXコンペ)への殴り込み大歓迎!!CRS−ZAP(代表監事&ザッパーズ首領)・FLN(X全国3位の作戦参謀)・Don−どる(渉外担当&流浪の格闘ゲーマー)

●池袋プレイランドラスベガス(東京)
アイリン夢空間の方々、先日は大変お世話になりました。今度、東京近辺に来ることがありましたら、こちらに遊びに来てください。
byたま夫君の代筆

148ページへつづく

君こそゲーメスト！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94		☆ ALLクリア	全国33店、個人申請1名の皆様	
疾風魔法大作戦		☆ 連1,508,507	G. M. C. R−I	モンキーハウス本館（福岡）
機動戦士ガンダムEXレビュー		☆ 連1,623,700	ネオ二子新地代表・シュギガンダム	荏原ゲームコーナー（東京）
カイザーナックル		☆ 連必1,786,300	KMC−IZAⓉ	キャッスル&YOU 2（東京）
エイトフォース	連付き	☆ 64,387,150	PMC−SIN	ゲームプラザ熊本（熊本）
	連なし	1−7 15,377,580	DMD	池袋プレイランドラスベガス（東京）
ファイトフィーバー		☆ 833,800	㈲吉田商店　会計	個人申請　ゲームインウエスタン（兵庫）
スラップショット		☆ 連242,190	JAL	モンキーハウス本館（福岡）
へべれけのぽぷーん		20,090	ABA	ゲームインダイエー（千葉）
ぶろっけん		2,879,930	夢幻覇	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
デザートタンク	エキスパート	2,650,520	POOH	中央プラザ大泉店（東京）
ずんずん教の野望		☆ ALLクリア	全国6店、個人申請1名の皆様	
痛快GANGAN行進曲	シン	連必178,830	GSM−[illegible]	ゲームコーナーフジ（東京）
	ボビー	連必172,040		
	キサラ	☆ 連必202,495	G. M. C. 完治	
	リー	☆ 201,765	NGP−TEI スコアラー募集中	西銀座ゲームプラザ（山梨）
雷電DX	練習 連付き	☆ 12,960,670	FREEZIN'	ゲームスポットアテナ（東京）
	練習 連なし	☆ 11,801,460	MIRAGE−NLB−MAX㋠	ギャレッソ津田沼（千葉）
	初級 連付き	☆ 6,915,090	GGE−LOGIN	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
ジョー&マック リターンズ		6,007,980	女子高生スコアラー DEN（新人）	ゲームプラザ（熊本）
ヴァンパイア	デミトリ	☆ 連必1,498,800	サスカッチ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ビクトル	☆ 連必1,515,900	T. Clue−ISD	
	アナカリス	☆ 連必1,520,500		
	ビシャモン	☆ 連必1,506,400	チンスコーRIK（ヘッド　ギヤII）	
	モリガン	☆ 1,537,400	K. scope−善之字元帥	プレイシティキャロット松本（長野）
	ザベル	☆ 連1,712,500	AXIOM−RBN−せのん	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	フェリシア	☆ 連1,712,400	URD−NAD	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
	ガロン	☆ 連1,743,800	ヅガ夫	GAME's Will（京都）
	オルバス	☆ 連1,573,600	GYO	
	サスカッチ	☆ 連必1,539,600	Ⓑ−SATSUMA	ゲームコーナーフジ（東京）

その1

今回はザ・キング・オブ・ファイターズ'94から。超目玉の新作で出回り、人気ともに高水準ですが、ALLクリアで統一とします。理由は、最終面ボス（ルガール）を倒したあとのスコアを確認できないからです。もちろん、バックアップでスコアが残れば確認はできますが、数ヵ月後を考えるとそれもできなくなる可能性があります（ベスト5に入らない）。また、最高スコアなら確認が取れるため、キャラ別にしない方法もありましたが対戦プレイでのスコアが残ってしまうため、最善の方法とはいえません。以上のことからALLクリアで打ち切りとします。

お次は疾風魔法大作戦。初集計ながら10店突破でいきなりの登場です。前作と違い、レース形式を取り入れているためドライバーズポイントや面ごとの順位ボーナスが大きくかかわってきます。また、そのドライバーズポイントで首位を獲得しないと2周目に進めないという厳しさ。今後はルートなどもさらに研究され発展していくでしょう。

続きますは機動戦士ガンダムEXレビューです。こちらも続編で、投げ技が加わったりする使えるキャラが増えています。さらに、しばらく経つと（約一ヶ月）CPU専用のはずのキャラまで使えるようになるといった秘密も隠されています。とにかく、まだまだ未知数のゲーム。今後はどうなるでしょう。また、疾風魔法大作戦を含めたこれら2つのゲームは、キャラ別集計にするとほとんど☆がつかないという状況……やはり、分けるかどうかは今後の申請数しだいです。

（149ページに続く）

JOYCOM'S ☆＝9（41）

福島県いわき市平字白銀町1−4　☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カイザーナックル（月光）	1,397,600	不覚にもクリアならず F'−Chi	ジェネラルで死以下ノーマル設定
2	カイザーナックル（和也）	1,192,800	鷲鷹鶴哥丸鬱男えん おういんこまるうつお	アステカで死
3	ザキングオブファイターズ'94（ブラジル）	430,630	バイト代が尽きると死亡！SIM−Z	ALL
4	ザキングオブファイターズ'94（韓国）	403,870	Ⓕ	ALL
5	ザキングオブファイターズ'94（メキシコ）	375,400	Ⓕ	ALL
6	ザキングオブファイターズ'94（イギリス）	365,220	時代は虹野！ lovely 久川♡	ALL
7	ザキングオブファイターズ'94（中国）	309,580	スーパーBAN−DJr 附録付	ALL
8	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	182,305	時代は虹野！ lovely 久川♡	ALL
9	ヴァンパイア（ザベル）	1,347,800	しょせんそんなもん SIM−Z	ALL Ⓟ×14
10	バーチャファイター（アキラ）	56"83	我、汝は一生涯愛す F−Chi	ALL ㊙ あと1秒いくか？

ハイテクセガ高崎 ☆＝52（297）

群馬県高崎市中紺屋町10　☎(0273)25−1972

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（イギリス）(連)	525,610	ESSAY−ABN	ALL ㋩×23 タイムアップ乱舞×6
2	ザキングオブファイターズ'94（ブラジル）(連)	522,190	ESSAY㊙新命明	ALL ㋩×17
3	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）(連)	195,340	いせえび勘太	ALL
4	ヴァンパイア(連)（サスカッチ）	1,486,600	ESSAY ATOMIC−BUK	ALL D×2 リタイヤ
5	ずんずん教の野望(連)	全2周クリア（846,460）	ESSAY−ABN	銀地蔵（1P）残3　1コイン
6				
7				
8				
9				
10				

モンテカルロ ☆＝3（19）

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（イギリスチーム）	326,500	SnRun−YASUKI	1cALL
2	ザキングオブファイターズ'94（ブラジルチーム）	195,720	魔B党−K. D	ALL　怒チーム
3	痛快ガンガン行進曲（条）	165,395	E・H	1cALL
4	リッジレーサー2（タイムトライアル）	3'16"721	もう少しだ　田村見てるかー　SST	T. T マニュアル
5	極上パロディウス（こいつ）	1,828,000	S・S	1cALL (連)つき
6	レイフォース	6,664,300	ロックオンレーザーVSリースビーム夢の対決	1cALL　5機設定　残×2
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（13）

栃木県宇都宮市二荒町9−4　渋田ビル1F　☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2（YF−23）	736,200	つらすぎるよー MGK	R9
2	ザキングオブファイターズ'94（メキシコ）	190,060	ぜんぜんだめ MGK	ラスボス
3	ザキングオブファイターズ'94（コーリャア）	213,060	MRO	ラスボス
4	龍虎の拳2（リョウ）	1,346,530	まだこれから BOR−㊡	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	975,550	M・TILOVEYOU FROM 山根和大	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン）	840,550	M・TILOVEYOU FROM 山根和大	ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（りょうこ）	958,600	MGK	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	1,529,100	調子悪い　FEI	ALL SP−3
9	ヴァンパイア（ザベル）	902,200	BBC	ALL
10				

サーカスワールド小山店

栃木県小山市喜沢小山ゆうえんちバス停前　☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA	3'21"92	AAA	T. A　上級
2	デイトナUSA	2'57"68	LTS	T. A　中級
3	痛快ガンガン行進曲	144,410	秘密結社のK. WAL 極スコアラー求む!!	李 1COINALL
4	サムライスピリッツ	571,360	柳生斑術流語り部	柳生十平衛　L5 1COINALL
5	エイリアンvsプレデター	2,502,800	XAA	7−R ハンター
6	極上パロディウス	1,173,600	妄想へきる ビッグバイパー	1COIN スペシャル面
7	極上パロディウス	1,234,900	妄想へきる ツインビー	1COIN 最終面
8	極上パロディウス	956,600	GUT−YOK ペン太郎	1COIN 最終面
9	マジンガーZ	894,180	AAA	1COINALL
10	対戦ぱずるだま	1,178,900	CIBIのSIVA	ユミちゃん 9戦まで

ポニーワールド・ザ・コング ☆＝0（6）
埼玉県所沢市緑町1－3－7 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カイザーナックル（武龍）	752, 100	上原慎一	
2	カイザーナックル（梨花）	935, 300	上原慎一	
3	達人王	353, 370	塚田和則	
4	レイフォース	6, 405, 100	ぬる八さんラーメン SAM	1コイン 連ナシ
5	レイフォース	6, 823, 100	八朗と花子ば仲良しだ TAMA	1コイン 連ナシ
6				
7				
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆＝3（14）
千葉県市川市南八幡4－1－7駅前ビルB1F ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷　電DX（練習）	12, 518, 830	NLB－M. A	（連付）EX. ALL（1P側）
2	雷　電DX（初級）	6, 910, 060	NLB－M. A	（連付）ALL（1P側）
3	雷　電DX（上級）	8, 652, 030	NLB－ALT－(た)	（連付）2　7（1P側）
4	エイトフォース	51, 604, 980	NLB－M. A	（連付）全2回クリア　撃翼
5	へべれけのぽぷー	20, 090	ABA	ALL
6	ザキングオブファイターズ'94	366, 520	HAG	ALL アメリカ代表
7	ザキングオブファイターズ'94	361, 670	HAG	ALL イギリス代表
8	ヴァンパイア	753, 000	MY－剣魂	ALL デミトリ
9	痛快ガンガン行進曲	203, 520	BOϕWY－少年	ALL フウマ
10	ワールドヒーローズ2 JET	269. 22	BOϕWY－少年	ラスプーチン B270

今市ゲームセンター ☆＝1（10）
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（イタリア）	293, 350	HAK(ま)	ALL P×7 (連)
2	ザキングオブファイターズ'94（イギリス）	383, 740	AMG－MER(通)	ALL P×12 (連)
3	ザキングオブファイターズ'94（中国）	258, 840	AMG－MER(通)	ALL P×4 (連)
4	ザキングオブファイターズ'94（メキシコ）	389, 980	AMG－MER(通)	ALL P×10 (連)
5	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	2, 014, 400	AMG－MER(通)	ALL (連)
6	スーパーストリートファイターⅡX（サガット）	1, 675, 000	HAK(ま)	ALL 爪×2
7	スーパーストリートファイターⅡX（春麗）	1, 649, 400	AMG－MER(通)	ALL 爪×2 (連)
8	ヴァンパイア（ガロン）	832, 900	AHO	ラスボス P×7
9	雷　電DX（練習）	1, 962, 080	AMG－MER(通)	ALL (連) 1P
10	雷　電DX（初級）	2, 454, 130	AMG－MER(通)	ALL (連) 1P

ゲームプラザ　コトブキ ☆＝1（1）
埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（日本）(連)(必)	447, 500	DAI－もんごLAW	ALL
2	ザキングオブファイターズ'94（イタリア）(連)(必)	336, 150	DAI－もんごLAW	ALL
3	ザキングオブファイターズ'94（メキシコ）(連)(必)	347, 640	GPK－SMU	ALL
4	ザキングオブファイターズ'94（イギリス）(連)(必)	442, 270	GPK－SJK	ALL
5	ザキングオブファイターズ'94（ブラジル）(連)(必)	433, 460	GPK－のび	ALL
6	ザキングオブファイターズ'94（中国）(連)(必)	396, 500	BTM－KSM(恵)	ALL
7	ザキングオブファイターズ'94（アメリカ）(連)(必)	424, 040	GPK－vex	ALL
8	ザキングオブファイターズ'94（韓国）(連)(必)	392, 940	TBN－MUL(恥)	ALL
9	スタックコラムス	365, 441	DAB. S	ALL
10			9月8日時点で常連のスコアラーは2人だけ	

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝3（7）
千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（イギリス）	327, 740	A. S. S. ニッシー西	ALL (必)付
2	ザキングオブファイターズ'94（韓国）	204, 000	HARD－茶柱	ALL (必)付
3	ザキングオブファイターズ'94（中国）	276, 300	URD－NAD	ラスボスで(負) (必)付
4	ヴァンパイア（フェリシア）	1, 712, 400	URD－NAD	Ⓓ×5 ALL 7×1ミス(連)付
5	ヴァンパイア（アナカリス）	1, 150, 400	HARD－TORA	ALL Ⓓ×1(連) 3×4 7×1
6	ヴァンパイア（ビクトル）	925, 000	HARD－TORA	ALL Ⓟ×1
7	ヴァンパイア（モリガン）	1, 356, 100	A. S. S. ニッシー西	ALL (連)付
8	ヴァンパイア（ザベル）	1, 016, 000	URD－NAD	ALL (連)付
9	ヴァンパイア（オルバス）	1, 093, 100	HEPPY－BEL	ALL (連)付
10	スーパーストリートファイターⅡX（チュンリー）	1, 923, 500		豪鬼で死ぬ (連)付

コスモランド ☆＝1（1）
茨城県鹿島郡鹿島町宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（メキシコチーム）	226, 720	霜月　隆	ALL
2	ザキングオブファイターズ'94（ブラジルチーム）	221, 420	ESSAY (あ)	ALL
3	ヴァンパイア（サスカッチ）	878, 800	ESSAY (あ)	
4	ヴァンパイア（オルバス）	851, 500	ESSAY (あ)	
5	ヴァンパイア（ガロン）	814, 800	ESSAY (あ)	
6	ヴァンパイア（アナカリス）	803, 300	DEN	
7	ソニックウィングス2（FS　X）	1, 133, 500	ESSAY (あ)	2－1
8	ザキングオブファイターズ'94（イギリスチーム）	232, 800	御子神　楓	ルガールまで
9	エイリアンvsプレデター（ウォーリア）	4, 293, 000	Y. K	ALL
10	龍虎の拳2（キング）	1, 687, 080	御子神　楓	

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝1（2）
埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2（T. T）	3′27″329	ACU－TECCHI	
2	リッジレーサー2（中級）	2′39″960	ACU－TECCHI	LAP　53″
3	リッジレーサー2（初級）	2′11″700	DON（4A－G）	AT・LAP 1′05″791
4	ザキングオブファイターズ'94（イタリアチーム）	248, 900	修羅騎士膺（負け犬TAKA, byBB）	オール
5	ガンダムEXレビュー	489, 000	鬼畜戦士（格ゲー・スュアリング特訓中！）	ガンダム使用
6	達人王	3, 689, 000	DBL－NAI	全一奪回にむけて修業中！！
7	対戦ぱずるだま	1, 311, 100	DRS	キャラ　沢田まゆ
8	最強のゲーセン決定戦 0月 5日　ビッキーズに		FIN（全国3位ののガ Don－どる（流浪の	イル使い） 格ゲーマー）
9	殴り込む戦士達!!		鬼畜戦士（日本一のヒ 修羅騎士膺（トーヨコ	ョウバル使い） の至宝）
10			ZUS（全国屈指のザ たむ・たむ（リバーサ	ンギ！！） ルの帝王！！）

プレイランドスカイシアター ☆＝34（195）
埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（日本チーム）	575, 980	魔王W(子)	ALL連付きA+B C+D付き
2	ザキングオブファイターズ'94（韓国チーム）	414, 750	PST－USA(子)	ALL同上
3	ザキングオブファイターズ'94（中国チーム）	533, 410	PST－JUN(慈)	ALL同上
4	痛快ガンガン行進曲（フウマ）	194, 355	PST－USA(子)	ALL連付き
5	ヴァンパイア（アナカリス）	1, 287, 800	PST－EPT(仕)	ALL連付き
6				
7				
8				
9				
10				

ギャレッツ津田沼店 ☆＝2（3）
千葉県船橋市前原西2－15－16酒田ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（イギリスチーム）	336, 360	KSD　木野Ⓙ	1cALL (必)付 Ⓟ×9
2	極上パロディウス（こいつ）	3, 923, 100	KSD－木野Ⓙ（こいつ）	ALL　残×0 1周目210万
3	ジョー＆マックリターンズ	1, 713, 470	周●徳を電流爆破!! RUSS－PIS	1cALL 1UP×5　残5
4	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	203, 285	M. Q. L. － キラートマト(か)	ST－ALL 自己ベストです。
5	ライトブリンガー（ヴォルド）	7, 449, 910	K太	ALL　3面の落石でかせげる!!
6	レイフォース	7, 802, 500	G. F　BRK－部民部曲(究)	ALL (連)付き ラスまでに1ミス
7	ソルダム（最短ライン）	225ライン	216ラインペースが水の泡　Ⓖ・あげお	10段Ⓕ×1 11段Ⓕ×5
8	D&DⓇ（クレリック）	1, 038, 090	キラートマト(か)	1cALL ALL×4
9	龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	2, 958, 810	G. F－BRK－部民部曲(究)（作業ゲーマー）	1cALL P×4　6本おち
10	雷　電DX（練習コース）	11, 801, 460	MIRAGE － NLB － MAX(ち)	ALL　1ミス 点効率激悪

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝1（18）
東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（ブラジル）	259, 990	都月忍アベンチュリン	ルガール落ち
2	ザキングオブファイターズ'94（アメリカ）	225, 120	チャーさん	ALL
3	ザキングオブファイターズ'94（日本）	189, 170	チャーさん	ALL
4	ヴァンパイア（フェリシア）	1, 286, 100	小山友明	ALL
5	ヴァンパイア（ビクトル）	503, 300	都月忍	ALL
6	痛快ガンガン行進曲（フウマ）	143, 315	都月忍　へボチーム	ALL
7	ワールドヒーローズ2 JET（C. キッド）	351. 93	菅沼	ALL レベル3
8	雷　電DX（練習）	2, 091, 900	DMDさんはすごいな NUB－TAC	ALL
9				
10				

熊谷ガリバー ☆＝9（29）
埼玉県熊谷市筑波2－49－8　フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2（A　10）	2, 428, 400	DBL RBN－ごろたん	2－10 (連)付 マンボウ
2	対戦ぱずるだま（ゲーマー）	1, 388, 300	YOU. Z	ALL
3	雷　電DX（練習コース）	4, 050, 190	EDA	ALL (連)付
4	雷　電DX（上級コース）	3, 354, 050	TAK	2－3 (連)付
5	バーチャファイター（ジャッキー）	1′21″44	HAOふぇーん	ALL
6	ザキングオブファイターズ'94（韓国代表）	432, 220	YOU. Z	ALL
7	ザキングオブファイターズ'94（イギリス代表）	21万くらい	クリアがやっと	ALL
8	デイトナUSA（中級）	3′02″21	穴うめ	完走
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆＝5（147）
千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（アメリカ）(連)(必)	442, 080	ブー	ALL
2	エイリアンvsプレデター（D. シェーファー）	3, 193, 500	Wing♡	7面
3	極上パロディウス（ひかるちゃん）(連)	2, 524, 900	KANZU（ニセ）	ALL
4	スーパーストリートファイターⅡX（ゴウキ）(連)(必)	1, 306, 300	ハマッコ	
5	スーパーストリートファイターⅡX（ダルシム）(連)(必)	2, 820, 000	マック・多喜乃	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から②

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ヨガ・ストライク・バッカーズのFOO助が中心となって作成された「ヨガ本X」をノートコーナーにて観賞することができます。是非一度読みに来てください。かなりきてますよ。
by すえちゃん

●荏原ゲームコーナー（東京）
これが載るころには、荏原会館の地下1階もゲームコーナーとしてOPENしているはずです。みなさん、遊びに来てください。

●ゲームスポットアテナ（東京）
ついにアテナにも姉妹店ができました。場所は良く知りませんが、町田の某有名集計店の近くなのでそっちで聞いてください。
by 狼少女

●ゲームセンターUFO（神奈川）
当店は、ハイスコアラーを募集しております！

●ゲームパレス（静岡）
常連のシコーマン部屋親方のMr.Y・N氏からの一言。「最近のゲームはマズくて喰えん！」

●プレイシティキャロット松本店（長野）
今回は書いただけの担当〝不調〟U.G.M.
ストⅡなどでは、ハメると怒る人が多いのに、どうしてバーチャファイターだと突然なんでもありになるんでしょうねえ（某R氏談）。
by 担当Z

●グリーンプレイランド（岐阜）
夏は毎週毎週けっこう盛り上がってました。ヒュー今度は冬休みにみんな会おうぜえ!!ゲゲゲッ…ウォー…ガアー…っていったいこいつら人間か…よしまいにゃ狩っちゃうよウヒィイ。

150ページへつづく

君こそゲーメスト！

その2

ソニックウィングス2	F－15	☆　連2,424,000	BBA－テヌキーチャウ㊁	タウンスポットプレイランド（大阪）
	F－117	2－10 連2,350,100		
	AV－8	連2,619,200		
	F－14	2－10 連2,364,900		
	A－10	☆　連2,771,400	HKR	
	FS－X	☆　連2,461,900		
	YF－23	☆　連2,656,800	LoveAlways ～海で見つけた天使～	
大江戸ファイト	霞	連必1,284,060	EST	サブカルチュア（福岡）
	金四郎	連必1,252,900		
	五右衛門	連必1,242,960		
	三平	連必1,222,120		
おてんきパラダイス	ロイ	6,004,380	ネオ豊町代表・デビルガンダム(あれ?)	荏原ゲームコーナー（東京）
アルティミッドエコロジー	連付き	2,452,600	NOD－MDK	ゲームプラザミッキー（広島）
	連なし	2,312,400		
リッジレーサー2	初級	☆　1′56″133	LSD	GAME's WiLL（京都）
	中級	☆　2′20″423	ビビリまくり	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	上級	3′36″887	SNC－DK－LED	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
古今東西　干支物語		797,310	FAD－A・T もうない	チャレンジバンバン（愛媛）
エイリエンVSプレデター	ダッチ・シェーファー	☆　5,922,400	かぶこまー	丸久小郡ファミリーランド（山口）
	リン・クロサワ	☆　必5,705,200	なこらすかいえんR	ゲームプラザミッキー（広島）
まじかるスピード		633,500	TPL	個人申請　オレンジペコ朴中店（愛知）
デイトナUSA	初級	☆　2′10″71	WZH	GAME's WiLL（京都）
	中級	☆　2′54″42	ECM－Z・BOY	ハイテクセガ大船（神奈川）
	上級	☆　3′09″67	ベジータま	H/S神戸&BEGIN（兵庫）
ツインイーグルⅡ	連付き	7,899,140	MRU－キビシー	タイトー002スタジアム（大阪）
極上パロディウス	ツインビー	☆　連3,601,100	VMT－ABU	ハイテクセガ大船（神奈川）
	タコスケ	連3,417,800	RBN－H・M	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	マンボウ	連4,117,900	GGE－WXW	アイリン夢空間（岐阜）
	こいつ	☆　連4,990,000	京城	GAME's WiLL（京都）
ファイターズヒストリーダイナマイト	リョウコ	連1,479,100	QQQ	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）

お次はカイザーナックル。激ムズの対戦格闘ゲームです。やはり、稼ぎのポイントはタイムボーナスと2上がりボーナス。そして、なんといってもジェネラルを出現させることでしょう。それにしても1－70万は凄い…また、ランクはノーマルでプレイしてください。キャラ別にはしません。

エイトフォースは連射別での集計です。もちろんキャラはどれでもかまいません。さて、A－システムを導入しているこのゲーム。プレイヤーのさまざまな要素（得点や連射など）によって難易度が変化するようです。ハイスコアラーがプレイするととてつもなく難しくなるような…。

ファイトフィーバーは海外のゲームですが国内でも発売ということで集計開始。しかし出回りが良くないのか申請数はイマイチ。

スラップショットも今回から集計開始。ホッケーが原型となっている対戦型ゲームです。こちらもキャラ別集計は行いません。

ずんずん教の野望はいきなり永久パターンが発覚されましたので今回をもってALLクリア統一とさせていただきます。

雷電DXは練習コースで始めてもループすることが発覚しました。条件は、ノーミスノーボンバー、破壊率99%、レーダー100%だそうです。

（情報提供DKT－GERまい氏に感謝）。この条件で進めば、練習→初級→上級となり以降上級でループゲームとなるようです。したがって、多少強引ではありますが、1の5でALLクリアとした場合のみ集計対象といたします。間違わないでください。

（151ページに続く）

池袋プレイランドラスベガス　☆＝13(36)

東京都豊島区西池袋1－22－4　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイトフォース	15,377,580	DMD	1－7 連なし
2	雷　電DX	11,537,300	全然足りない	練習1－5ALL 連付き
3	雷　電DX	6,691,150	らむりん好き好きはむはむ	初級　ALL 連なし
4	へべれけのぽぷーん	15,890	なくなりませんようにいしがきけいすけ	ALL
5	バツグン	22,565,890	アイリンの方々に感謝 AJSP－たま夫	Bタイプ　連なし ALL B×4
6	スーパーストリートファイターⅡX	1,020,900	武留背羅マスターの弟子	ALL　ゴウキ ラストベガ
7	痛快ガンガン行進曲	174,440	ブラセラたま吉	ALL　条
8	痛快ガンガン行進曲	102,355	クリアしただけブルセラたま吉	ALL　キサラ
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店　☆＝7(116)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2（上級）	3′36″887	SNC－DK－LED	MT
2	リッジレーサー2（初級）	1′56″316	SNC－DK－LED	MT 141,175
3	雷　電DX（初級）	6,531,660	グラディウサー同盟 DKT－GEY㋮	2P側　ALL 連付き
4	ソニックウィングス2（YF－23）	2,196,300	DBL－らじあめ㊥	2－9　連付き
5	エイリアンvsプレデター（リン）	4,729,900	ZED	連付き　必付き ノーミスALL
6				
7				
8				
9				
10				

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店　☆＝21(322)

東京都千代田区神田神保町2－14－4　☎(03)3262－2823(ノーベル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カイザーナックル（マッコイ）	1,391,900	㋟	ノーマル最終面
2	エイトフォース（忍者、連付）	51,519,630	トウカイテイオー引退記念DMO	ノーマルALL
3	雷　電DX（練習、連付）	12,352,900	GGE－LOGIN	ノーマルALL
4	雷　電DX（初級、連付）	6,915,090	GGE－LOGIN	ノーマルALL
5	ファイトフィーバー（M、ダンカー）	633,800	くまぷー	ノーマルALL
6	極上パロディウス（こいつ、連付）	4,791,400	IML－YUJ	ノーマルALL
7	ライトブリンガー（グレン）	6,404,400	よくおー	ノーマルALL
8	リッジレーサー2（上級）	3′37″104	SNC－DK－LED	ノーマルALL
9				
10				

荏原ゲームコーナー　☆＝25(364)

東京都品川区旗の台3－12－3荏原会館1F　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（イタリア代表㊟㊙）	約580,000	最近荏原でスコアが出ない病Ⓥ(ほたる♡)	ALL P×16
2	ザキングオブファイターズ'94（日本代表㊟㊙）	456,480	ほたるちゃん♡みちる様♡次は鳳凰寺風	ALL P×16
3	ザキングオブファイターズ'94（中国代表㊟㊙）	490,200	豪血2には老人×3！どうする？㊙STR	ALL P×19
4	ザキングオブファイターズ'94（イギリス代表㊟㊙）	462,370	ケツに始まりビンタで終わる毎日。IGA夫	ALL P×14
5	ザキングオブファイターズ'94（アメリカ代表㊟㊙）	466,030	いけいけゴーゴー乱舞命は風前の灯火MIS	ALL P×10
6	ガンダムEXレビュー（シャア専用ゲルググ㊟）	1,623,700	ネオ二子新地代表・シュギガンダム	ALL P×8　D×3
7	ガンダムEXレビュー（シャア専用ザク㊟）	1,073,900	ネオムサコ代表・ヒサオガンダム(遅い！)	ALL P×17　D×1
8	ガンダムEXレビュー（ギャン㊟）	1,090,300	ネオTOC代表・ヤドヤガンガム(弱そう)	ALL P×12
9	ガンダムEXレビュー（グフ㊟）	988,200	ネオエバラ代表・サンベガンダム(くさい)	ALL
10	おてんきパラダイス（ロイ）	6,004,380	ネオ豊町代表・デビルガンダム(あれ？)	ALL

キャッスル&YOU²　☆＝17(362)

東京都町田市原町田6－14－8　☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（イタリア㊟）	618,830	SSC－VAP㊖	ALL
2	ザキングオブファイターズ'94（中国㊟）	570,110	G. M. C. やちょ	ALL
3	ザキングオブファイターズ'94（イギリス㊟）	477,810	CAT－AMI	ALL
4	ザキングオブファイターズ'94（メキシコ㊟）	426,720	RVS－R. Y	ALL
5	カイザーナックル㊟㊙	1,786,300	KMC－IZAⓉ	ALL パーツ使用
6	ライトブリンガー（アッシュ㊙）	6,863,370	SSC－ネズミ	ALL
7	ライトブリンガー（システィ㊙）	6,850,760	CAT－AMI	ALL
8	レイフォース㊟	8,822,700	かまし	ALL
9	ネビュラスレイ㊟	2,905,130	JAG－WOP	ALL
10	スーパーストリートファイターⅡX（ゴウキ㊟）	1,516,500	HIZ－ASM	ALL

西銀座ゲームプラザ ☆=3(14)
山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲(李)	201,765	NGP−TEI スコアラー募集中	1コインALL
2	痛快ガンガン行進曲(レオンハルト)	186,645	NGP−ANP (千)理狛は入店禁止	1コインALL
3	痛快ガンガン行進曲(フウマ)	184,935	NGP−ANP しかも対戦(ハ)	1コインALL
4	痛快ガンガン行進曲(条)	182,260	NGP−HAL	1コインALL
5	痛快ガンガン行進曲(キサラ)	130,435	NGP−TEI	1コインALL
6	極上パロディウス(こいつ)	2,002,100	NGP−FLAP ANP ついにクリア	1コインALL
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターポパイ ☆=4(4)
東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイトフォース(連)	54,585,590	MOL−ZAPP	2周ALL 抜忍ハンター使
2	スラップショット(連)	240,990	MOL−ZAPP	縦L ドイツ使用
3	レイフォース(連)	8,241,800	狙うは、全一!! KSD−NAK	ALL
4	ソニックウィングス2(A10(連))	1,959,100	DBL−ごろたん	2−9 目玉
5	ソニックウィングス2(F15(連))	2,098,400	オレがアイドル好きなSAIよ♡	2−9 てるてる
6	ソニックウィングス2(YE23(連))	2,498,800	DBL−らじあめ(中)	2周ALL 目玉−てるてる
7	ザキングオブファイターズ'94(韓国(連))	373,840	やっぱり運ゲー? キラートマト(か)	ALL P×少し
8	疾風魔法大作戦(チッタ(連))	728,120	MOL−SAI	2−3
9	疾風魔法大作戦(ミヤモト(連))	951,121	MOL−PYS	2−5
10	疾風魔法大作戦(ブルギン(連))	935,522	2周目に行かせろ! キラートマト(か)	2−5

カジノカーニバル ☆=2(21)
東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA(初級)	2′12″60	上級アタックの息ぬきGIL−HAMAD(ギ)	完走T,A4MT,6″43
2	デイトナUSA(中級)	2′58″78	中級はイマイチGIL−HAMAD(ギ)	完走T, A4MT
3	デイトナUSA(上級)	3′11″03	好ラップがつながらんGIL−HAMAD(ギ)	完走T,A4MT1′32″84
4	対戦ぱずるだま	1,525,000	CCBCCBCCBC CBCCBCCBCB	ユミちゃん ALL
5	ヴァンパイア	702,900	CCB−CCB	ザベル ALL
6	ヴァンパイア	859,900	SEP−FECT, TE	サスカッチ ALL
7	ヴァンパイア	675,100	CCB	ザキュバス ALL
8	ヴァンパイア	647,800	CCB	ドラキュラ ALL
9	ヴァンパイア	560,400	CCB	アナカリス ALL
10	スタックコラムス	369,402	DMD&DMD	ALL

ゲームパレス ☆=0(7)
静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(ミカエル・連付き)	2,083,300	HPO−RAN 勝負しろ大塗秀俊!!	SSでトン死 1周205万
2	極上パロディウス(こいつ・連付き)	2,750,500	至高マン部屋親方 GSN−Mr. Y. N	SSでこいつ死 1周170万?
3	痛快ガンガン行進曲(丈)	150,375	オタクロリータ(何のことだ?)たっぴぃ〜	ALL/ジャージ姿がイカす小6生
4	ぷよぷよ	1,015,433	みくりや様	ALL/B611
5	ヴァンパイア(デミトリ)	1,267,600	ハポ様	ALL
6	ヴァンパイア(モリガン)	718,200	ウニトンカチ様	ALL
7	ヴァンパイア(フェリシア)	928,300	ゴールデンサンミー様	ALL
8	疾風魔法大作戦		これがのる頃には 入荷してるハズ	
9	ガンバード		入荷予定アリ 早く出ろ出ろ	
10				

ゲームセンターコパIII ☆=24(146)
神奈川県秦野市南矢名2−19−5 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94(中国(連)付)	587,120	G. M. C. やちょ	ALL
2	カイザーナックル(パーツ(連)付)	1,726,700	KNC−IZA	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(リョウコ(連)付)	1,479,100	QQQ	ALL
4	エイリアンvsプレデター(ウォーリアー(連)(必)付)	3,839,800	ウーキーMST	ALL
5	アルゴスの戦士((連)付)	6,773,390	やんこ	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆=21(42)
東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(サスカッチ)(連)(必)	1,539,600	(B)−SATSUMA	ALL D×3 1本落
2	ソニックウィングス2(AU−8)(連)	2,161,300	ATC−N. F	2−9 目玉
3	痛快ガンガン行進曲(キサラ)(連)(必)	202,495	G. M. C. 完治	ALL
4	痛快ガンガン行進曲(シン)(連)(必)	178,830	GSM−(鶴)	ALL
5	痛快ガンガン行進曲(条)(連)(必)	204,965	GSM−(鶴)	ALL
6	痛快ガンガン行進曲(ボビー)(連)(必)	172,040	GSM−(鶴)	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX(ゴウキ)(連)	1,590,800	SSMR蒼	ALL R×39 爪×6
8	ザキングオブファイターズ'94(日本)(連)(必)	488,560	風のボガあに	ALL 4本落
9	極上パロディウス(こいつ)(連)	4,175,400	SUR−FCM(犯)	ALL
10	スーパーストリートファイターIIX(ケン)(連)	2,305,100	(文)	ALL D×20 爪×3 R×40

夢空間ファンタジー ☆=2(6)
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94(連)(必)(中国)	402,050	DES−あすたろと!?	ALL
2	ザキングオブファイターズ'94(連)(必)(イタリア)	305,370	DES−あすたろと!?	ALL
3	ザキングオブファイターズ'94(連)(必)(韓国)	271,040	YAT	ALL
4	ザキングオブファイターズ'94(連)(必)(日本)	ハイスコアにのらず確認できず	DES−るきふぇる!?	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX(ゴウキ)	1,096,600	DES−YZK	ALL
6	デイトナUSA(上級,T.A)	3′18″90	DES−ねびろす!?	ALL
7	琉球	420,580	EBI	R−17
8				
9				
10				

ハイテクセガ大船 ☆=8(14)
神奈川県鎌倉市大船1−23−28 ☎(0467)46−4933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA(初級)	2′54″42	ECM−Z・BOY	完走 敵車モード
2	ザキングオブファイターズ'94(イギリスチーム)	274,480	女キャラ愛好家, KKYいなりん	ALL (必)付
3	ヴァンパイア(ビクトル)	1,487,500	SRT	ALL (連)(必)付 (P)16-2-2(D)1
4	ヴァンパイア(アナカリス)	1,268,000	PAT	ALL (連)(必)付 (P)11 2 1(D)1
5	極上パロディウス(ツインビー)	3,601,100	VMT−ABU	ALL (連)付 1周183万
6	極上パロディウス(ひかるちゃん)	3,495,100	ECM−SSI−S. I	ALL (連)付 1周191万
7	極上パロディウス(ミカエル)	3,412,000	ECM−FISCHER	ALL (連)付 1周197万1ミス
8	極上パロディウス(こいつ)	4,567,000	ECM−SSI−S. I	ALL (連)付 1周205万
9	レイフォース	8,097,000	さっきい	ALL (連)付
10	デイトナUSA(中級)	2′55″48	ECM−Z・BOY	完走 T. Aモード

中央プラザ大泉店 ☆=0(7)
東京都練馬区東大泉1−35−6 永楽ビル2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター	3,978,000	R・S・D	
2	デザートタンク(エキスパート)	2,650,520	POOH	
3	雷電DX(練習)	2,695,320	DAN	
4	雷電DX(初級)	4,256,820	DAN	
5	雷電DX(上級)	1,549,800	DAN	
6	だるま道場	324,900	PEE	
7	極上パロディウス(ミカエル)	1,723,800	夜の三冠王(かみさんこわい) あべ	
8	上海II	1,576	てんてん&でんでん 何処行った?	
9	極上パロディウス(こいつ)	1,334,600	そらとあけが多くて困る。 ほしのお	
10	コラムス	9,999,999	まだいる こんず	

プレイシティキャロット松本店 ☆=3(17)
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(モリガン)	1,537,400	K. scope 善之字元帥	ALL DX2 3万×4落ち
2	ヴァンパイア(ビシャモン)	1,116,900	T. ムギ	ALL
3	雷電DX(練習)	4,584,320	K. scope−LTT(は)	ALL (連) 2P側
4	雷電DX(初級)	5,927,440	K. scope−LTT(は)	ALL (連) 2P側
5	極上パロディウス(ミカエル)	2,103,900	"佐塚君ありがとう" DIL	SP面 (連) 1周206万
6	早押しクイズグランドチャンピオン大会(VSコボット)	940	ブブカヨッシー(吉)だ!!	ALL 92%
7	エアーコンバット(上級)	132,790	水ようかん	ALL うう…まだまだ
8	痛快ガンガン行進曲(フウマ)	120,780	K A	ALL
9	スーパーストリートファイターIIX(春麗)	1,567,600	RAI−都久都	ALL
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(1)
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	741,800	真鈴の父 GOVA	フェリシア 1コインALL
2	ヴァンパイア	989,700	峡南保坂	サスカッチ パイロンで死す
3	ヴァンパイア	761,900	夏休み中毎週月・水・金、夕方5時30分の男	ザベル ALL
4	ヴァンパイア	582,700	甲岡唐子明太子健三	ビシャモン 1コインALL
5	ヴァンパイア	789,200	たなからぼたもち	デミトリ 1コインALL
6	スーパーストリートファイターIIX	747,400	善積 仁	リュウ 1コインALL
7	痛快ガンガン行進曲	144,540	甲岡唐子明太子健三	シン ACT4
8	雷電DX	1,622,420	甲岡唐子明太子健三	練習コース 連無 1コインALL
9	だるま道場	314,080	SRY	1コインALL
10	ザキングオブファイターズ'94	82,350	甲岡唐子明太子健三	極限流チーム 4面

ゲームスポット アテナ ☆=11(20)
東京都杉並区高円寺北2−20−6 ☎(03)3310−5318

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	キャッスルオブザドラゴン	4,512,910	桜井美代子一直線♡ RRN. 高橋千花水	ALL 2次元から脱出?
2	龍虎の拳2(ジャック(連))	2,150,510	祝!カップル誕生♡ RBN−高橋千花水	ALL(小) D×7 同志みよし君感謝
3	ザキングオブファイターズ'94(中国(連))	549,150	ルガールII強いよ 狼少女(命)	ALL
4	ザキングオブファイターズ'94(イギリス(連))	484,370	JAG−(命)GA	ALL
5	ザキングオブファイターズ'94(イタリア(連))	464,220	セーラーサターン	ALL
6	ザキングオブファイターズ'94(日本(連))	467,800	ヴァンパイアと同じネームにして はらいた	ALL
7	ザキングオブファイターズ'94(メキシコ(連))	42万くらい	てきとー	ALL
8	雷電DX(練習(連))	12,960,670	FREEZIN	ALL スミス
9				
10				

ハイスコア通信 お店から③

●天野スポーツゲームコーナー(愛知)
K.O.F.がシングル台4台、対戦台2組で待たずに遊べます。また、真サムライもロケテストで入ってくるだろうし、すごく多く入荷するので遊びに来てほしいな。それに懐かしい横3画面のダライアスも入っているんだから−もっと懐かしいのも入っているかも。確認の電話をしてから遊びに来てね−

●松井商店ゲームコーナー(大阪)
早速TELいただいたり、来店してくれてありがとう。いつでも来てください−
byに−ちゃん

●コミックプラザABC(大阪)
ファミコンショップ、トップボーイ成田西店。ゲーム買うなら是非この店でお買いください。場所は、成田駅の目の前だそうです。

●ゲームセンターピノキオ(兵庫)
昔は良かった…(担)(代)(が)談

●オキモト(広島)
虎井権太氏、TOMO氏、ご来店ありがとうございました。
(たろー)

●ウィルトークタイトー空港通り店(愛媛)
ガンフォースまだあります。当店は、タイトー直営店です。

●チャレンジバンバン(愛媛)
カイザーナックル、メーカーからイージーにしてくれと言われたので、イージーにしました。イージーはクリア優先です。

●モンキーハウス本館(福岡)
カイザーナックルは、タイトーからイージーにしてくれと言われているところと、いないところがあるみたいで、どうもイージーだとラスボス(R=12)が出ないことがあるようで、11面ALLになるようです。モンキーのはノーマルです(いつもボスが出る)。

君こそゲーメスト！

スーパーストリートファイターⅡエックス	E・本田	連2,287,400	NAM	サブカルチュア（福岡）
	ガイル	2,504,100	BOZ−538	プレイシティキャロット四日市（三重）
	フェイロン	連2,170,500	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	ゴウキ	☆ 連1,772,300	WGFC−MLK	ホワイトハウス箱崎（福岡）
ルー大柴＆細川ふみえ早押しクイズグランドチャンピオン大会	VSロボット	940	ブブカヨッシー㊮だ	プレイシティキャロット松本（長野）
ネビュラスレイ	連付き	2,905,130	JAG−WOP	キャッスル＆YOU2（東京）
	連なし	2,690,530	A−10	コズミックプラザABC（大阪）
レイフォース	連付き	☆ 8,822,700	かまし	キャッスル＆YOU2（東京）
	連なし	☆ 8,501,000	ケーキMST	ゲームプラザ（熊本）
ライトブリンガー	アッシュ	必6,863,370	SSC−ネズミ	キャッスル＆YOU2（東京）
	システィー	必6,850,760	CAT−AMI	
	グレン	6,749,870	UWC−G㊥−YAMA	個人申請　ハーフタイム（兵庫）
	ヴォルド	7,449,910	K太	ギャレッジ津田沼（千葉）
ダンジョンズアンドドラゴンズ	ドワーフ	1,125,195	さえねえ軍団MOL	天野スポーツゲームコーナー（愛知）
バーチャファイター	アキラ	必56″83	我、汝を一生涯愛すF'−Chi㊨	JOYCOM'S（福島）
	ラウ	51′67	TZR	個人申請　タイトーイン琴似（北海道）
	ウルフ	51″56	SGP−K−O−T	個人申請　アムパークウィッチ（大阪）
	サラ	56″57	Seize−KKK	プレイシティNASA杉本町（大阪）
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	連2,639,890	ミー	
	ジャック・ターナー	連2,150,510	祝！カップル誕生♡RBN−高橋千花㊌	ゲームスポットアテナ（東京）
バツグン	タイプC連付き	23,895,160	WGFC−MLK	ホワイトハウス箱崎（福岡）
スーパーストリートファイターⅡ	ケン	連2,368,500	CYCLONE−H	タイトーイン002スタジアム（大阪）
餓狼伝説スペシャル	不知火舞	連必2,601,200	CYCLONE−BBA−R．T	アイリン夢空間（岐阜）
ソニックウイングス	F−18	連1,467,500	IML−PET	アイリン夢空間（岐阜）
龍虎の拳	ロバート・ガルシア	1,094,890	YKP−END	コズミックプラザABC（大阪）
達人王		5−6 5,788,340	残6で閉店とはさすがオレ　AKA	個人申請　ハイテクランド・セガオアシス（東京）
キャッスルオブザドラゴン		4,512,910	桜井美代子一直線♡RBN−高橋千花㊌	ゲームスポットアテナ（東京）
1943改	2P	6,533,910	ダブル和也	ビッグウェーブ（高知）
10・15号の訂正				
痛快GANGAN行進曲	条	☆ 205,165	ゴル	ジャック＆ベティー米沢店＆七日町店（山形）

その3

ヴァンパイア人気は依然高く、すべてのキャラに☆が付いています。170万点台にも3キャラが到達しますますハイレベルの争いに。このヴァンパイアとニューゲームを押さえることが、現在の☆獲得争いに大きく関わってくるだけに、是非ものにしたい部門でしょう。

ライトブリンガーは超稼げる場所が見つかったようです。3面の落石地帯である条件を満たすと、宝石の中身が降ってくるとのこと。ついに最終形態の稼ぎが始まった感があります。いったい限界はどのあたりなのでしょうか。ちなみに、一千万の桁はあるそうなのですが…。

達人王はここにきて熱い闘いが繰り広げられています。まだまだ更新できそうだったようですが、残念ながら閉店のため終わってしまったということ。また、1千万は「いける」という噂を聞いたのですがどうでしょうか。ここまできたのならばぜひとも達成して欲しいですね。

さて、今回集計打切りの機種ですが、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94とずんずん教の野望の2機種です。10店未満の機種は、スーパーマッスルボマー、リーサルエンフォーサスⅡです。

訂正があります。痛快GANGAN行進曲は条の記録を見落としていました。

ハイスコアの集計方法に関する質問は、毎週金曜日の午後7時から9時まで、03-3293-9323で受け付けています。ただし、発売前のゲーメストについて、「〜のゲームは何点出ているか」といった質問にはお答えできないのでご注意ください。

（がっちん）

グリーンプレイランド ☆＝0（1）

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	1,209,500	ひまつぶしにゃあ…にゃおん…　RYU	1cALL ゴウキ
2	スーパーストリートファイターⅡX	1,650,800	穴ウメ協力委員会‥なんんだよそりゃあR．H	1cALL フェイロン
3	ヴァンパイア	1,141,200	とっても深いのよ　これが‥　マジでRYU	1cALL デミトリ
4	ヴァンパイア	811,900	えー本当?やっだー‥て感じ　だめ?EPH	1cALL アナカリス
5	ヴァンパイア	943,300	あ　な…なっ…なめるなよぉ…　H．O	1cALL モリガン
6	痛快ガンガン行進曲	126,275	ジェラシィー　ボンバーあーん‥♥　TAK	1cALL レオンハルト
7	エイリアンvsプレデター	3,979,500	やったあ…ま…いっか…うん‥ふう‥PSY	1cALL リンでーす
8	スーパーマッスルボマー	入荷したら大会	来月からはこの2つのゲームがあればいいな	た…たのむ…載せてくれ…
9	真サムライスピリッツ	入荷したら大会	入荷したら週大会やるつもりです。よろしく	（リー調）誰だよそりゃあ
10	ウルフファング まだ生きてるよ…	そんな…ひどい…い	若者求む！スコア出しに来て…え…いや…?	F.H.Dだ！てめえもぐりか?

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝4（11）

岐阜県岐阜市住之江町1−17　☎(0582)64−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サキングオブファイターズ'94（韓国）	421,500	Fe	ALL ㊥㊗付
2	ザキングオブファイターズ'94（中国）	326,130	SUR㋜	ALL ㊥㊗付
3	ガンダムEXレビュー（シャア・ゲルググ）	693,900	山岸由花子♡	ALL ㊥付
4	ガンダムEXレビュー（グフ）	768,500	紅　蒼黄	ALL ㊥付
5	リッジレーサーSD（T.T）	3′29″089	藤田屋真吉	完走　MT
6				
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝28（54）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(05832)7−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サキングオブファイターズ'94（メキシコ）㊥㊗付	444,400	PROFESSOR	ALL
2	ヴァンパイア（フェリシア）㊥付	1,631,200	GGE−CRISP−PAN	ALL㋩　D×0
3	極上パロディウス（ツインビー）㊥付	3,342,900	GGE−CRISP−MKC	ALL
4	極上パロディウス（マンボウ）㊥付	4,117,900	GGE−WXW	ALL
5	餓狼伝説スペシャル（不知火舞）㊥㊗付	2,601,200	CYCLONE−BBA−R．T	ALL
6	ソニックウィングス（F−18）㊥付	1,467,500	IML−PET	全2周ALL
7				
8				
9				
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147−1　☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦	677,542	絶対友達失くすぞ、爆弾GOGOGNX	ミヤモト 1周のみ
2	龍虎の拳2	RYU　24人抜	AHO夜勤明け八沼先輩の説教は勘弁して	忍者昇龍拳使用
3	リアルパンチャー	419t	ゲームキャラ最多出演そのままやね　池りゃん	MAX144t
4	ファイトフィーバー	576,100	やっぱり　BOB	ALL
5	ロストワールド	8,662,200	あまうくクリアしてしまう所やった　SFM	ノーマル ALL
6	キャプテンコマンドー	188,460	嫌がらせかよ　IMF	ノーマル
7	エイリアンvsプレデター	2,842,600	STF	シェファー ラスボス㊥
8	ベラボーマン	177,200	業界は死んだ！でも打ちが切り無い　PP	
9	ガンダムEXレビュー	422,100	ハメもテク?ウチ帰れ悪は許さんbyAGF	赤ザク ジオング
10	ザキングオブファイターズ'94	12人抜	ブッチギリハメ対戦アンディーGO！竹谷	餓狼チーム

TILT金沢 ☆＝0（19）

石川県金沢市片町1−4−11　☎(0762)62−9351

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	カイザーナックル（バーツ）	1,107,500	ふじ	ゴンザレスで死亡 ノーマル
2	カイザーナックル（マッコイ）	1,077,900	ZIP	ゴンザレスで死亡
3	ソニックウィングス2（ホワイティ）	1,226,100	ダーン	ノーマル ㊥付き
4	リッジレーサー2（T・T）	3′19″321	JPG「おかあさんだよ」ゴトー	
5	ヴァンパイア（モリガン）	1,105,400	NO8（DNK）	ノーマル ALL
6	ヴァンパイア（サスカッチ）	963,900	BOTぺんこ	ノーマル ALL
7	ヴァンパイア（ビクトル）	785,800	SDI	ノーマル ALL
8	ヴァンパイア（ビシャモン）	1,041,600	SDI	ノーマル ALL
9	ヴァンパイア（デミトリ）	971,000	なにわ㊫SP	ノーマル ALL
10	ヴァンパイア（オルバス）	1,240,000	BOTぺんこ	ALL　ノーマル P×15

コズミックプラザABC ☆＝0（46）
大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23-1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カイザーナックル（ライザ）	1,532,700	I'M	ラスボス死亡
2	カイザーナックル（バーツ）	1,231,700	ムッチー	ラスボス死亡
3	カイザーナックル（月光）	510,800	ZAKO（タンスポ建中はよこい）	6人目
4	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	194,440	ハゲマニア	ALL
5	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	187,645	F. F. F	ALL (必)付き
6	痛快ガンガン行進曲（剛）	174,435	ハゲマニア	ALL
7	龍虎の拳 2（ジョン）	3,023,370	F－14 トムキャト（新しいゲーム入らん）	ALL
8	ネビュラスレイ（連なし）	2,690,530	A－10	ALL 2－1 死亡
9	龍虎の拳 2（ロバート）	1,094,890	YKP－END	ALL(パ)のみ
10			全台ノーマル設定	

プレイシティキャロット四日市店 ☆＝0（7）
三重県四日市市西浦 2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー 2（初級）	1′56″296	公私ボロボロJMP(楽)	完走 6MT BL＝58″090
2	雷 電DX（練習(連)付）	7,858,000	NMT	続→初（1－3）
3	ヴァンパイア（ビクトル）	1,171,800	課長・杉耕作	ALL P×16
4	ヴァンパイア（ザベル）	1,067,400	オクDHAL－135	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	2,504,100	BOZ－538	ALL
6	カイザーナックル（武龍）	1,097,900	AOI－CHACHA	アステカまで
7	海底大戦争	1,110,100	たかはしくん	ALL
8				
9				
10				

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝48（83）
石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンハイア（アナカリス(連)(必)）	1,520,500	T. Clue－ISD	ALL 4ミス D×1
2	ヴァンパイア（ビクトル(連)(必)）	1,515,900	T. Clue－ISD	ALL 3ミス D×4
3	ヴァンパイア（デミトリ(連)(必)）	1,498,800	サスカッチ	ALL 6ミス D×4
4	ヴァンパイア（サスカッチ(連)(必)）	1,480,200	T. Clue－ISD	ALL 4ミス D×1
5	ヴァンパイア（ビシャモン(連)(必)）	1,506,400	チンスコーRIK（ヘッド ギヤ！！）	ALL
6	ザキングオブファイターズ'94（イタリアチーム）	256,610	ヘッドギア	ALL
7	ザキングオブファイターズ'94（韓国チーム）	377,960	T. Clue－ISD	ALL
8	疾風魔法大作戦（ブリキン(連)）	962,052	GOR－リキナルド ヘケケ	2－5
9	リッジレーサー 2（中級）	2′22″471	ジェフルック	47″423
10	ぶろっけん（げろげろコース）	2,879,930	夢幻朔	ALL

タウンスポットプレイランド ☆＝21（98）
大阪府茨木市中津町 4－3 ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス 2（F－117）	2,350,100	BBA －テヌキーチャウ(と)	2－10 連有 手抜きです。
2	ソニックウィングス 2（A－10）	2,771,400	HKR	ALL 連有 1周目マンボウ
3	ソニックウィングス 2（FS－X）	2,461,900	HKR	ALL 連有 ノーミス
4	ソニックウィングス 2（F－15）	2,424,000	BBA －テヌキーチャウ(と)	ALL 連有 手抜きです
5	ソニックウィングス 2（F－14）	2,364,900		2－10 連有
6	ソニックウィングス 2（YF－23）	2,656,800	LoveAlways ～海でみつけた天使～	ALL 連有
7	ソニックウィングス 2（RAFALE）	2,785,700	0点マンボウ犠牲者 第一号 本人発狂	ALL 連有
8	ソニックウィングス 2（AV－8）	2,619,200	BBA －テヌキーチャウ(と)	ALL 連有 手抜きです。
9	カイザーナックル（月光）	1,595,400	YKP－のび太（0点）	12人目（ジェネラル）
10	疾風魔法大作戦（ミヤモト）	1,146,685	BBA－K. N	2－6 連無

GAME's WiLL ☆＝56（169）
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドリームサッカー'94	158,390	WZH	ALL ドイツ 32点
2	カイザーナックル（和也）	1,487,400	NAK	最終ボス (連)
3	ヴァンパイア（ガロン）	1,743,800	ツガ夫	ALL フォボス落ち 4IR (連)
4	ヴァンパイア（オルバス）	1,573,600	GYO	ALL D×1 3万×3落ち (連)
5	リッジレーサー 2（初級）	1′56″133	LSD	MT
6	リッジレーサー 2（中級）	2′21″005	京都来訪記念 ネコん	MT
7	デイトナUSA（初級）	2′10″71	WZH	MT ツインタイプ
8	デイトナUSA（中級）	2′54″50	WZH	MT ツインタイプ
9	極上パロディウス（こいつ）	4,990,000	京城	ALL (連)
10	エイリアンvsプレデター（D・シェーファー）	3,832,900	店員	ALL

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝3（147）
愛知県名古屋市中村区則武 1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー 2（初級）	1′56″730	ネコん	MT
2	リッジレーサー 2（中級）	2′21″204	ネコん	MT
3	リッジレーサー 2（上級）	3′42″806	"1周目がボロボロ" ネコん	MT
4	雷 電DX（練習、連付）	10′925′470	スパイ野郎NMT	ALL 2P側 1ミス
5	雷 電DX（上級、連付）	6′236′050	NMT	2周目7面 2P側
6	極上パロディウス（こいつ、連付）	4′126′100	IML－MIROK!	ALL
7	極上パロディウス（まんぼう、連付）	1′525′000	SG－ELE君まんぼう ばくばく	ALL あと150万順調
8	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	96′690	ワレガTRX	ALL
9	ヴァンパイア（デミトリ）	1,093,600	MASATOSHI－SY √7 参上	ALL
10	ヴァンパイア（アナカリス）	1,061,800	XAB	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆＝35（247）
大阪府豊中市玉井町 1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（アテナチーム(連)付）	1コインALL	やのさん.	
2	リッジレーサー 2（初級）	1′56″215	初級2日でダウン	完走 MT
3	リッジレーサー 2（中級）	2′20″423	ビビリまくり	完走 MT
4	ツインイーグル 2（(連)付き）	7,899,140	MRU－キビシー	1cALL
5	スーパーストリートファイターIIX（ケン(連)付）	2,368,500	CYCLONE－H	1cALL つめ×3
6	ヴァンパイア（ガロン）	1,427,000	わわん！！	1cALL
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝45（208）
大阪府大阪市住吉区山之内 3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（メキシコ(連)(必)付）	562,700	PROFESSIOR	ALL
2	ザキングオブファイターズ'94（イタリア(連)(必)付）	450,180	HKB－MAT	ALL
3	ヴァンパイア（ザベル(連)付）	1,712,500	AXIOM－RBN－せのん	ALL
4	極上パロディウス（タコスケ(連)付）	3,417,800	RBN－H. M	ALL 残0
5	龍虎の拳 2（リョウ(連)付）	2,639,890	ミー	ALL
6	バーチャファイター（サラ）	56″57	Seize－KKK	ALL
7	究極戦隊ダダンダーン（アン）	1,228,000	HKB－でん先生	ALL 残0
8				
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝0（8）
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX（練習ステージ）	10,160,060	冴無軍団(劇)Moo	1コインALL
2	D&D(R)（ドワーフ）	1,125,195	さえねえ軍団MOL	1コインALL
3	ヴァンパイア（アナカリス）	1,269,400	YAT	1コインALL
4	極上パロディウス（こいつ使用）	1,891,700	NBLA－DOH(S)	1コインSSで死
5	サムライスピリッツ（ガルフォード）	742,340	たまごさん	1コインALL
6	サムライスピリッツ（ナコルル）	895,700	AYA	1コインALL
7	アルゴスの戦士	2,370,520	おおはしはじめ	1コイン 15ステージ
8	キングオブドラゴン（エルフ）	1,931,900	Y. I	1コインALL
9	龍虎の拳 2（ジョン）	1,174,700	Y. O	1コインALL
10	ダライアスの16インチの3	画面が当店には	あるので遊びに来てね。	なつかしいだろ！

松井商店ゲームコーナー ☆＝1（1）
大阪府柏原市国分西 1－3－5 ☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	得点王（日本）	7勝31点	松井商店は日曜休み くわしくはTELして！	松井商店に…を くれ～～～
2	ソニックウィングス 2（連なし）	1,296,500	よゆうっち！ M. G	2－1 10面ボス てるてるぼうず。
3	ザキングオブファイターズ'94（怒チーム）	358,100	忍者国友きさまはヘボイ、 椋井	ルガールたおしたです。
4	ザキングオブファイターズ'94	328,850	ザベルは、ブー 梅本しゅうへい	餓狼チーム
5	ザキングオブファイターズ'94	377,980	いろりの味は、日本！ 椋井	極限流チーム
6	トップハンター	465,400	忠あやしい～～ぞ～ AMA	1コインクリア
7	ヴァンパイア	1,419,600	パイロンは、キライです。 (柳)	ALLクリア ザベル
8	餓狼伝説スペシャル（テリー）	2,090,800	松井商店のみなさん、また今度…（中山）	リョウ有り ALLクリア
9	餓狼伝説スペシャル（ビリー）	1,484,500	対戦がしたい！かかってこい！ 勝山忠	リョウなし ALLクリア
10	餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	1,472,300	いかさまだ―― 東・努	リョウなし ALLクリア

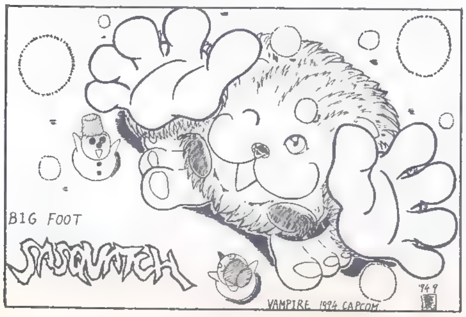
チャレンジャー関大前店 ☆＝9（68）
大阪府吹田市千里山東 1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーマッスルボマー（アストロ）	5,064,500	BWA総帥 小石川 光希♡	ALL
2	疾風魔法大作戦（ミヤモト）	876,064	疾風魔人 佐久間すず	2－5
3	エイトフォース（撃翼）(連)	46,629,250	甘い甘いよ！ 咆哮野郎まJU	(連) 残0 ALL
4	リッジレーサー 2（初級）	1′57″214	咆哮野郎まJU	MT ALL T. Tモード
5	疾風魔法大作戦（キックル＆レイクル）	1′05″70	疾風最速大作戦 NOB	1ステージのタイム
6	ライトブリンガー（アッシュ）	6,818,760	宣言通りの680万 咆哮野郎まJU	ALL
7	ライトブリンガー（システィー）	6,714,110	咆哮野郎まJU	ALL
8	カイザーナックル（マルコ）	1,257,200	「我は無敵なり！」 咆哮野郎まJU	R－12
9	疾風魔法大作戦（キックル＆レイクル）	535,271	疾風最速大作戦	2－1
10	スーパーマッスルボマー（レイス）	4,502,700	今は夜（by三方） 咆哮野郎まJU	ALL P×3

アミューズメントスペース・ハスラー ☆＝0（1）
三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー 2	3′26″854	NAL	T・T（AT）
2	ザキングオブファイターズ'94	244,190	E・H・M!!	怒チーム
3	ヴァンパイア	633,600	ザコ	ガロン
4	バーチャファイター	1′50″40	R	ウルフ・ホークフィールド
5	バーチャファイター	2′32″22	WIZ²	パイ・チェン
6	X－DAY	133歳	NAL	
7	X－DAY	没後54年	うえはらみどり15さい	
8	ガンダムEXレビュー	146,400	AFX	
9	ガンダムEXレビュー	184,400	CUT	ギャン
10				

↓（石川県 襲津彦君）



↓（千葉県 青木ちえさん）



↓（石川県 太郎左エ門さん）



ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	866	SNK
2	2	ヴァンパイア	589	カプコン
3	1	スーパーストリートファイターⅡX	542	カプコン
4	3	バーチャファイター	349	セガ
5	4	極上パロディウス	249	コナミ
5	7	対戦ぱずるだま	249	コナミ
7	5	デイトナUSA	222	セガ
8	7	雷電DX	211	セイブ開発
9	11	リッジレーサー2	208	ナムコ
10	6	エイリアンVSプレデター	189	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
カイザーナックル 132	痛快ガンガン行進曲 129	ソニックウイングス2 122	機動戦士ガンダム EX・REVUE 103	ぷよぷよ 95

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	778	SNK
2	1	スーパーストリートファイターⅡX	746	カプコン
3	2	ヴァンパイア	622	カプコン
4	3	バーチャファイター	422	セガ
5	7	リッジレーサー2	315	ナムコ
6	6	対戦ぱずるだま	228	コナミ
7	5	デイトナUSA	193	セガ
8	8	極上パロディウス	190	コナミ
9	11	雷電DX	163	セイブ開発
10	10	エイリアンVSプレデター	142	カプコン

11位	12位	13位	13位	15位
ソニックウイングス2 117	カイザーナックル 111	ぷよぷよ 101	痛快ガンガン行進曲 101	機動戦士ガンダム EX・REVUE 83

K.O.F.初登場で首位獲得!

キャラクター光るKOF

今号は、SNKの格闘もの新作、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（以下KOF）が初登場で1位の座を獲得しました。SNKの格闘ゲームはこのところ安定した人気を従っているので、まずは順当な結果と言えるところでしょう。

KOFの一番の魅力と言えば、キャラクターセンスの良さでしょう。格闘ファンの心をくすぐる、うまいところさついてきます。日本チームの草薙京、二階堂紅丸、大門五郎と、名前を聞けばわかりそうな、まさにハマッたキャラがどんどん出てきます。

1チーム3人制のため、3キャラ使いこなさなければならないという複雑さはありません。しかし、マニアック化している格闘ゲームでは、このくらいはかえって奥の深さを出していて成功なのでは、と思われます。

他のゲームシステムは、攻撃避けが特長ですが基本的には通常の対戦格闘ゲームと同じです。そこがプレイヤーには受け入れやすいところ。でも、その分物足りなさもあり、その点が今後にどう響いてくるか。あとに、真・サムライスピリッツやバーチャファイター2が控えているだけに、これからが勝負でしょう。

AMショーの後の新作に期待

他の機種は、基本的に先号と変わっていません。ちょっと順位を落としたのがソニックウイングスこと、ガンガン行進曲です。

ソニックウイングス2は、比較的よくできた縦スクロールシューティングと思います。しかし、前作に比べて踏みこんだところがなく、絶対クリアしてやろうと熱くさせる何かが足りません。

もう少し、「こうするはずだったのに」と悔しがらせる要点があれば、人気が長続きしたかもしれません。良心的な難度がベストというわけでなく、シューティング作りの難しさを感じさせられた気分がします。

ベストテン圏外には、タイトーの格闘、カイザーナックルやバンプレストのガンダムーEXと新作が出てきました。来月はベストテンに入れるか。そろそろ、ダライアス外伝やガンバードというシューティングの新作も出てきます。

（ぜんじ）



（東京都 おいにい君）

ゲームセンターピノキオ ☆＝2（28）

兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5684

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス（ミカエル）	1,562,900	やっぱり弱いっス。へきる最高！ LAC	S. ステージ マニュアル
2	極上パロディウス（ツインビー）	1,221,900	あなうめ（ありがとー！）T談 LAC	S. ステージ マニュアル
3	雷 電DX（練習）	2,399,230	また来て下さいネ。㊥談 ALE	ALL
4	雷 電DX（上級）	2,587,320	雷電アンド上海ゲーマー いもっ	1－8
5	ヴァンパイア（フェリシア）	765,000	謎の格闘ゲーマー －文－	ALL
6	ワールドヒーローズ2JET（ハンゾウ）	209.59	りぼんちゃんズー水無	ALL
7	スーパーストリートファイターⅡX（ゴウキ）	1,254,800	星2個の全国TOP格闘ゲーマー KTK	ALL ラスト ベガ
8	痛快ガンガン行進曲（条）	149,585	けど格闘ゲーム以外、やらない… KTK	ALL
9	ソニックウィングス2（F－15）	1,112,700	これだけは、ゆずらない！（本人、談）㋕	2－2 テヌキー
10	スーパーストリートファイターⅡX（ディージェイ）	1,185,900	やっぱへきる最高っス R'ー水無	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝1（11）

兵庫県川西町小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア）	1,065,000	身称「GSC」と吹雪ーRYO君	ALL 連なし
2	ヴァンパイア（デミトリ）	1,046,800	K・H	ALL 連なし
3	ヴァンパイア（ガロン）	793,000	GSCー吹雪RYO君	ラストボス 連なし
4	エイリアンvsプレデター（P.W）	4,808,500	匿名希望	ALL 連なし
5	雷 電DX（初）	3,006,730		ALL 連なし
6	スーパーストリートファイターⅡX（ゴウキ）	1,067,700	少ない	ALL 連なし
7	ザキングオブファイターズ'94（日本チーム）	2,004,580	OIR	乱入対戦 ALL 連なし
8				
9				
10				

ハイテクセガ神戸&BEGIN ☆＝11（30）

兵庫県神戸市中央区元町通1－11－19 ☎(078)391－5712

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94（キム）	296,720	ぱりこん	ALL
2	ザキングオブファイターズ'94（サイコ）	197,940	NANーⒻ低すぎ!!	ALL
3	ソニックウィングス2（FS－X）	1,581,800	S. L N	2－6 連なし
4	ソニックウィングス2（RAFALE）	1,644,400	S. L N	2－6 連なし
5	デイトナUSA（中級）	2′55″64	PEY（T. Aでは自己ベスト）	T. A完走 MT BL 42″23
6	デイトナUSA（上級）	3′09″67	ベジータ㊮	T.A完走 1周目 1′37″35
7	スタックコラムス	327,173	ドリカムくん	ALL
8	ヴァンパイア（ザベル）	901,000	ぞんびークラッチ	ALL
9	大江戸ファイト（秀月）	519,420	バカみたい… バビディⓂⒷ	ALL
10	雷 電DX 2P側㊨（上級）	10,000,000+α	ベビータ㊮ 3ミス（1周631万）	2-8前半で達成 9面有 穴ウメ

ゲームスポットパスカル ☆＝3（9）

岡山県岡山市表町3－7－5 ☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX（初級）	3,783,840	⑦	ALL㊨付
2	雷 電DX（上級）	3,049,040	TAK⑦	2－1㊨付
3	対戦ぱずるだま	1,696,700	D, S, K－BAD	ALL ユミちゃん使用
4	バーチャファイター（ジャッキー）	1′22″03	すかちゃんににてる奴 宮ちゃん	ALL
5	アウトランナーズ（オーストラリア）	3′16″55	ZUN－ZUN－KYO㊞	完走マッドパワー ギマボタン付
6	グラディウスⅢ（TYPEB）	5めん	パスカルの大御所林氏（旧．A）	リバイアル ←あんまりこねー
7				
8				
9				
10				

オキモト ☆＝0（14）

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（ガロン）	1,112,600	XRXー山本妖子ー すぽー	ALL・ターボ1
2	ヴァンパイア（ビクトル）		Ⓖ－MFJ	ALL・ターボ3
3	ソニックウィングス2（YF－23）	1,715,400	XRX－UTO	2－6・㊨付
4	極上パロディウス（ビックバイパー）	1,608,200	XRX－ECH－TOMO	スペシャル面 マニュアル・㊨付
5	極上パロディウス（ペン太）	1,379,200	XRX－ECH－TOMO	スペシャル面 マニュアル・㊨付
6	バツグン（TYPE－A）	21,162,550	GGE－XRX－虎井権太㊞	ALL・残×0 B×4・㊨付
7	バツグン（TYPE－C）	16,036,130	XRX－DDS－黒川	4面ボス・㊨付
8	トライゴン	2,222,850	Mr. よたり君	2－7・㊨付
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=10(181)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カイザーナックル(連)(ボギー)	1,404,200	G. M. C. R－I	R=12 ノーマル
2	カイザーナックル(連)(パーツ)	1,312,700	G. M. C. ぱんだ ボス絶対出るよ。(怒)	R=12 ノーマル
3	カイザーナックル(連)(マルコ)	1,141,800	G. M. C. R－I ボス	R=12 ノーマル
4	ガンダムEXレビュー(連)(ドム)	707,800	ファイター隼(スターマンでもよい)	ALL
5	スーパーマッスルボマー(連)(オルテガ)	5,927,800	G. M. C. みやさん	ALL
6	スーパーマッスルボマー(連)(マストロ)	4,776,600	SRQ	ALL
7	疾風魔法大作戦(連)(ニルヴゥーナ)	1,508,507	G. M. C. R－I	ALL
8	スーパーマッスルボマー(連)(ゴメス)	3,743,700	(お)さる君	ALL
9	疾風魔法大作戦(連)(ブルギン)	1,098,906	G. M. C.	2－6
10	カイザーナックル(連)(梨花)	1,200,500	ミポリンのメキメキハイスクール最後教えて	R=11 ノーマルマジで

丸久小郡店ファミリーランド ☆=3(6)
山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷　電DX(練習)	3,520,820	しんたろっ	連付き ALL
2	雷　電DX(上級)	3,653,860	しんたろう	連付き 2－3
3	ガンダムEXレビュー	498,300	RUA	ALL シャアゲルググ
4	エイリアンvsプレデター(リン)	4,989,700	かぶこまー	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX(シェファー)	5,922,400	かぶこまー	ALL
6	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	1,361,400	OZA	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX(ゴウキ)	1,031,000	OZA	ALL
8	ヴァンパイア(フェリシア)	960,200	DEE	ALL (小月店)
9	ザキングオブファイターズ'94(キムチーム)	228,300	AZA	ALL
10	対戦ぱずるだま	1,195,000	DEE	リュウ

ゲームプラザミッキー ☆=2(10)
広島県広島市南区的場1－7－2　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター(リン・クロサワ)	5,705,200	なこらすかいえんR	ALL ノーミス (必)付
2	アルティミットエコロジー((連)付)	2,452,600	NOD－MDK	ALL 残×2
3	アルティミットエコロジー((連)なし)	2,312,400	NOD－MDK	ALL 残×1
4	ヴァンパイア(デミトリ)	1,431,000	PTS－MAK	ALL P×21 D×4
5	対戦ぱずるだま(ユミちゃん)	1,537,700	くんち	ALL ゲーマーレベル
6	極上パロディウス(こいつ)	2,961,000	ペン太郎Xに直げき！ XRX－たろー	スペシャル面 セミオート (連)付
7	疾風魔法大作戦(ニルヴァーナ)	1,205,745	次回ヴィーナス NOD－MDK	2－6 (連)付
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆=10(83)
福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大江戸ファイト(霞 (連)(必)付)	1,284,060	EST	ALL P×17
2	大江戸ファイト(金四郎(連)(必)付)	1,252,900	EST	ALL P×16 D×1
3	大江戸ファイト(五右衛門(連)(必)付)	1,242,960	EST	ALL P×16
4	大江戸ファイト(三平(連)(必)付)	1,222,120	EST	ALL P×14 D×4
5	大江戸ファイト(一休(連)(必)付)	1,188,300	EST	ALL
6	スーパーストリートファイターIIX(E・本田(連)付)	2,287,400	NAM	ALL D×1
7	ヴァンパイア(ビシャモン(連)付)	1,360,300	手のふるえがとまらんっす。 Mr. X	ALL
8	ヴァンパイア(ザベル(連)付)	1,368,700	ち○かす	ALL D×3 7万×1
9				
10				

ビッグウェーブ ☆=0(10)
高知県高知市膶町1－8－25寿ビル1F西　☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(こいつ)	1,620,100	WENDER	ALL 残×1
2	極上パロディウス(ひかる)	1,233,100	さる女	スペシャル
3	極上パロディウス(ツインビー)	1,127,000	番長	スペシャル
4	極上パロディウス(タコスケ)	941,900	ぜんまい	スペシャル
5	極上パロディウス(ビックバイパー)	665,500	王子	スペシャル
6	1943改(2P)	6,533,910	ダブル和也	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX(春麗)	2,036,800	福岡から来た DYK－cfc－MK2	ALL
8				
9				
10				

ゲームゾーン灘町店&境店 ☆=0(11)
鳥取県米子市灘町2－52　☎(0859)22－9749

	GAME	HI～SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	735,400	K. H	ALL フェリシア使用
2	スーパーストリートファイターIIX	1,225,300	K. H	ALL キャミィ使用
3	スーパーストリートファイターIIX	1,453,000	CCC	ALL チュンリ使用
4	ぐるりん	12,360	CCC	
5	ザキングオブファイターズ'94	432,080	AAA	対戦8人抜き
6	ザキングオブファイターズ'94	394,770	AAA	対戦7人抜き
7	ザキングオブファイターズ'94	220,900	AAA	ボスに負け
8	エイリアンvsプレデター	2,554,500	ABC	7面 P. ウァリア使用
9	スラムダンク	117	BSS	
10	ソニックウィングス2	889,508		シンシア使用

ホワイトハウス箱崎店 ☆=7(39)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 松本ビル　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94(KOREA(連))	279,540	銀玉親方	ALL
2	ザキングオブファイターズ'94(CHINA(連))	261,650	なかじ	ALL
3	雷　電DX(練習(連))	11,911,070	ROBOCOP	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX(豪鬼(連))	1,772,300	WGFC－MLK	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX(ダルシム(連))	2,741,500	WGFC 非常口	ALL
6	バツグン(C－TYPE(連))	23,895,160	WGFC－DUE	ALL
7	対戦ぱずるだま	1,364,900	Sly－FOX	ALL
8	ゴルフィンググレイツ2	－27	WGFC－JKR	ALL
9	アウトランナーズ(北欧)	3′20″87	(馬)	
10				

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆－0(27)
愛媛県松山市南斉院町17－5 ウエストビル1F　☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(モリガン)	3面	重松陽子 陽子地獄の超本気	陽子地獄の初体験 ライバルは新山
2	ヴァンパイア(デミトリ)	2面	新山 剛くん 次回ランキング発表！	小学6年生 V3達成記念！
3	レイフォース(シンクロ(連))	ついに入荷	ダイナマイト入荷 新山地獄のカミカゼ	ダライアス なんですか？
4	S.T.G	3,587,200	SUR－R. T(犯) 小橋地獄のサウンズ	ALL ヤングギター
5	ライディングファイト	1,360,610	SUR－R. T(犯) 小橋地獄の 8の夏	ラス前 クリアできず
6	ガルメデス	897,200	SUR－LEE 徳田地獄の結婚疑惑	ALL
7	ミューティションネイション	3,070,000	SUR－GIN 徳田地獄の発狂連発	ALL
8	ワールドヒーローズ(ドラゴン)	2,022,100	SUR－GIN 石丸地獄のいしがい	ALL JET入荷なし
9	ワールドヒーローズ(ラスプーチン)	2,348,100	SUR－R. T(犯) たけし地獄の大臣襲名	ALL 2は健在
10	パワードリフト(Dコース)	6′51″92	SUR－LEE 今井地獄の満腹食道	ALL

ゲームシティDADA ☆=1(7)
島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲(剛、連なし)	86,395	ライトクンガンバ!!	IcALL
2	痛快ガンガン行進曲(条、連なし)	170,015	ムーンボールマジシャンⓇSPECIAL	条さんやっちゃって下さい使用
3	痛快ガンガン行進曲(キサラ、連なし)	117,030	ああっへきるちゃん	
4	ヴァンパイア(デミトリ、連なし)	1,129,300	ムーンボールマジシャンⓇ SPECIAL	
5	ヴァンパイア(ビシャモン、連なし)	977,400	ヤンキー紋	IcALL
6	ヴァンパイア(モリガン、連なし)	1,072,200	ああっへきるさまっ	IcALL
7	ザキングオブファイターズ'94(軍人チーム)	197,820	AMI	ラスト
8	ザキングオブファイターズ'94(イギリス)	189,020	ああっへきるさまっ	
9	デイトナUSA(初級)	2′20″73	JUN	
10	リッジレーサー2(T.T)	4′26″763	TAAK☆TOSHI	フェリシア大好き人間

PALY－HOUSEアスカ ☆=0(4)
佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ94	259,130	Mr－Bcc	最終面 ブラジルVS
2	ヴァンパイア	1,008,600	AMP－KL	ALL ザベル
3	エイリアンvsプレデター	2,624,000	Mr JOE	S－7 ウォリアー
4	スーパーストリートファイターIIX	638,300	Mr－HIN	最終面 豪鬼
5	トップハンター	362,300	Mr－好太郎	
6	ファイターズヒストリーダイナマイト	611,900	IPA－TKO	ALL ジャン
7	ワールドヒーローズ2JET	236,86	DGE－SLO	ALL J・マキシマム
8	フライングパワーディスク	204,806	IPHA－TN	ALL スペイン
9	ソニックウィングス2	649,503	IPHA－TN	S－8 F－14
10	ファイヤーバレル	10,306,600	Mr－HIN	ALL (全3周)

チャレンジバンバン ☆=11(75)
愛媛県松山市道後樋又4－29　☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カイザーナックル(梨花)	1,354,700	★一新世界暗黒雑技団ジェネラル君留守	※イージー ALL(11面)
2	カイザーナックル(パーツ)	1,211,900	ACE	※イージー ALL(11面)
3	疾風魔法大作戦(連付)(ブルギン)	1,040,974	外道T・H (金不足)	2－5
4	ガンダムEXレビュー(シャア・ゲルググ)	1,171,200	FAD 山田南平(ぱればれ)	P×6 ALL
5	ヴァンパイア(ビクトル)	1,319,600	DIO	ALL (15,2,2)
6	ヴァンパイア(サスカッチ)	1,424,000	ペンギン	ALL (14,2,2)
7	ヴァンパイア(ビシャモン)	1,298,500	TOY	ALL
8	カイザーナックル(梨花)	1,439,200	★一新世界暗黒雑技団	ノーマル 12面
9	カイザーナックル(パーツ)	1,136,300	ACE	ノーマル 12面
10	干支物語	797,310	FAD－A・T もうない	ALL 1面で170万出る

アメニティスペースOZ 3店集計 ☆=0(29)
山口県小野田市西高泊664－3　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(豪鬼)	1,036,000	ボンバー	ALL 小野田店
2	雷　電DX(上級)	4,398,240	HYDE	2－7 連付 宇部店
3	ラビットヒーロー	2,396,050	EBI	ST－8 連付 小野田店
4	疾風魔法大作戦(ミヤモト)	788,113	FUN	2－3 連付 山口店
5	ジョー&マックリターンズ	459,662	SSS	ALL 山口店
6	ずんずん教の野望	295,630	D・J	18面 連付 山口店
7	リーサルエンフォーサーズII	2,070	ZIO	3面 山口店
8	リッジレーサー2(T・T)	3′17″589	CHA	6MT 山口店
9	極上パロディウス(こいつ)	1,459,990	XYZ	ALL 連付 山口店
10	D&DⓇ	1,144,607	イスクリア	ALL 山口店

ハイスコア通信 担当者から

今回は大きな順位の変動がみられた。まず、4位につけていた扇ヶ丘レジャーセンターがプイシティNASA杉本町を抜いて3位に、そしてGAME・S WiLLがハイテクセガ高崎を抜き去り首位に踊りでた。また、ゲームコーナーフジとタウンスポットプレイランドがベストテンくい込んできたのも見逃せない。

さて、順位を上げて来た2店だが、どちらも☆獲得数は今回6個。早くもラストスパートへ向けて着々と準備を整えている。しかし、1位～4位までの差はそれぞれ4、4、3、とまだまだ1回の集計で順位を逆転できる射程内だけに、予断を許されない状況でもある。

上位4位がほぼ固まりつつある中、入賞の3位までに滑り込んでくる集計店はどこであろうか。残りわずかの期間に熱い闘いを期待しよう。

☆獲得数上位店(11.15号～11.30号)

順位	店名	今月	合計
1	GAME's WiLL (京都)	6	56
2	ハイテクセガ高崎 (群馬)	2	52
3	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)	6	48
4	プレイシティNASA杉本町 (大阪)	2	45
5	タイトーイン002スタジアム (大阪)	2	35
6	プレイランドスカイシアター (埼玉)	1	34
7	アイリン夢空間 (岐阜)	1	28
8	荏原ゲームコーナー (東京)	2	25
9	ゲームセンターコパIII (神奈川)	1	24
10	ノーベル&ヒノーズ下井草 (東京) 他	1	21

次回のスコア申請締め切りは
10月21日(22日消印有効)
次々回の締め切り予定は11月3日です。

てあたりしだいゲームリスト

9月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
ぷよぷよ通	セガ	パズル	4－2	9月末	4人対戦、乱入、相殺など新要素いっぱい!新たな「ぷよマスター」を目指そう！
バーチャコップ	セガ	ガンシューティング	特殊(銃)	9月末	世界初！テクスチャーマップドポリゴンCGガンゲーム。
WING WAR(R-360仕様)	セガ	シューティング	特殊	9月末	WING WARスペシャルバージョン！
ドリームサッカー'94	データイースト	スポーツ/サッカー	8－2	9月上旬	実況入りまくり&反則しまくりのサッカーゲー。合言葉は「日本、これで決まりかー!」
カルマアイ	データイースト	占い		9月上旬	あなたの前世がズバリわかってしまうあやしさ大爆笑ゲー。用紙はカラーできれい。
ガンズ・アンド・ローゼズ	データイースト	ピンボール		9月下旬	サウンドが良すぎのロックゲー。
スーパーマッスルボマー	カプコン	格闘アクション	8－5	9月	豪快なつかみ技の数々が君の脳髄を刺激するのだ。
クイズ アンド ドラゴンズ	カプコン	クイズ	0－4	9月	2人プレイ時にしか使えない魔法もあるのだ。
疾風魔法大作戦	エイティング/	シューティング	8－2	9月9日	弾避けに疲れたら自機を回転させ敵に体当たりで得点2倍!ズギャッ!
Jリーグサッカ－Vゴール	ナムコ	スポーツ/サッカー			
ガンバード	彩京	シューティング	8－2	9月末	縦シューっていいよね。
ブレイジングトルネード	ヒューマン	スポーツ/プロレス	8－3	10月中旬	超爆裂！
スペースインベーダーDX	タイトー	シューティング	2－1	9月下旬	
ダライアス外伝	タイトー	シューティング	8－2	9月下旬	
豪血寺一族2	アトラス	格闘アクション	8－4	9月26日	ついに発売された豪2！ いろいろ隠しがあるので見つけてください。
Vゴールサッカー	テクモ	スポーツ/サッカー	8－3	9月末	

10月以降発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
バーチャファイター2	セガ	対戦アクション	8－3	年内	しばらくお待ちください。
ゴールデンアックス ザ・デュエル	セガ	対戦アクション	未定	年内	しばらくお待ちください。
ギャラクシーファイト	サンソフト	対戦アクション	8－4	未定	AMショーではルーミちゃんに人気集中!新たなアイドルになれるといいなあ…。
バーチャルバッティング	サンソフト	スポーツ	特殊	未定	まだまだ調整段階だが、AMショーでの評判はまずまず。
武田修宏のスーパーストライカー	ジャレコ	スポーツ/サッカー	8－3	10月	ヴェルディ川崎の武田選手が登場する3Dタイプのサッカーゲーム。
早押しクイズ熱闘生放送！	ジャレコ	クイズ	特殊	11月	早押しクイズ第3弾！視覚問題もあり。
アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	麻雀	特殊	12月	園田健一キャラデザイン。声の出演かないみか他。
サッカースーパースターズ	コナミ	スポーツ/サッカー	8－3	未定	AMショーでプレイしてみた?ぐるぐる回る視点、なかなかよいでしょ?
フィールドサッカー	コナミ	スポーツ/サッカー	TB－1	未定	手軽に楽しめるサッカーゲーム。トラックボール操作が熱くなるぞ!
クイズドレミファグランプリ	コナミ	クイズ	特殊	未定	皆がまっていたイントロ当てクイズゲーム。歌手当てもあるよ。
暴走船長パイレーツ	コナミ	アクション	特殊	未定	君が海賊船の船長となり、舵をとってメダル集めだ！
スピードキング	コナミ	ドライブ	特殊	未定	AMショーで乗ってプレイした?あのマシンの動き、すごいでしょ?
ドラゴンボールZ2 SUPER BATTLE	バンプレスト	対戦アクション	8－4	未定	銀河最強を賭けたバトルアクション。
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	アクション	8－3	未定	超人気アニメがついに登場！
早押し将棋五月陣戦2	セタ	将棋	8－2	10月	五月陣戦の思考強化版。駒も見やすくなったよ。
スーパーイーグルショット	セタ	スポーツ/ゴルフ	8－3	10月	本格ゴルフシミュレーション。1打1打が真剣勝負だ。
スーパーリアル麻雀PV	セタ	麻雀	KB	10月	みづきと晶の水着姿を撮影した。これがどこで見られるかは秘密だ。
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ/バスケ	8－2	10月上旬	楽勝操作で豪快なスーパーダンクを決めるのだ。ラップも入りまくり。
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	8－4	未定	覇王丸と牙神の因縁対決に決着がつくのはいつ?
イメクラ麻雀	日本物産	麻雀	KB	10月上旬	開発、製造SPHINX。イメクラを舞台にした麻雀ゲーム。
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	NEO・GEO
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	NEO・GEO イラスト:大張正巳(スタジオG－1)
パワードギア	カプコン	アクション	8－3	10月予定	多人数でプレイすると迫力満点の合体ができるのだ。
カリブの財宝	フェイス	パズル	8－2	未定	大航海時代のカリブ海を舞台にトレジャーハンターが大暴れ！
ZUPAPA!	フェイス	アクション	8－2	未定	ファンタジー・ワールドを舞台にズパパ達が大暴れ！
オーブス	サミー工業	パズル	8－1	未定	宝珠を揃えろ！難解パズル。
イーグルショットゴルフ	サミー工業	スポーツ/ゴルフ	8－2	未定	
ガンバレット	ナムコ	ガンシューティング	特殊	10月27日	これは自信を持って楽しいガンゲームです。しっかり撃ってガンバれっと!
グレート1000マイルズラリー	カネコ	ドライブ	8－2	10～11月	クラシックカーラリー「ミッレミリア」を再現。
大江戸ファイト	カネコ	格闘アクション	8－4	11月以降	フツーの格闘に飽きた人々に贈る妖しいムードの格闘ゲーム。
究極II PC原人	カネコ	アクション	8－2	11月以降	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンバリアで攻撃、防御。
パックンバンバン	カネコ	アクション	8－2	11月以降	爆弾をつかんで投げて敵の足場を爆破する。対戦が熱い！
バブルシンフォニー	タイトー	アクション		未定	
ドリフトアウト'94	ビスコ	ドライブ	2－2	11月以降	
連珠貴族	ビスコ	五目並べ	8－2	11月以降	
パズルッコクラブ(仮称)	ビスコ	パズル	4－1	11月以降	
がんばれギンくん	テクモ	アクション	8－1	未定	
脳力向上委員会	テクモ	パズル	4－1	未定	

ワンダーランド ☆＝0(4)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター	3,958,400	まったべんはホモ！NCAのARIEL君	1コイン最終面ダッチ使用
2	魔法大作戦	1,499,350	不幸だゾウ RYOだすー。	1コイン6面ボーンナム使用
3	バツグン	22,387,940	C組に予算回せNCA店員Ⓐのariel君	1コインALL Bタイプ使用
4	天地を喰らうII	3,447,800	勝手に描いてる店員AKAMIY君	1コインALL 趙雲使用
5	ザキングオブファイターズ'94	21人抜き	ヤツの黄色い自転車♡ARIELだったよ－ん	日本使用
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝16(182)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー(アッシュ)	6,842,120	KJK	ALL 連あり
2	レイフォース	8,501,000	ウーキーMST	ALL 連なし
3	ラグナロック	3,895,550	ズバーングゆうて女神終っとーよ	ALL 連あり
4	ジョー&マックリターンズ	6,007,980	女子高生はスコアラーDEN(新人)	ALL 残1 1LP×5
5	おてんきパラダイス(ROY王子)	5,856,050	対戦評論君最低!!電話での抗議不可！BNZ	ALL 残6 連あり
6	疾風魔法大作戦(チッタ)	1,059,204	ウーキーMST	2周目5面 連あり
7	エイトフォース(撃翼)	64,387,150	PMC－SIN	2周ALL連あり
8	カイザーナックル(バーツ)	1,174,500	ジャネラル強いよKAL	最終ボス死亡
9	パロディウスだ!(㊣なしツインビー)	2,247,200	中古屋のおじさん、おゆみさんありがと	2 10で死亡 DDTでした。
10	デイトナUSA(初級)	2′13″89	運動場コース評価最低もみじオクトーバー君	とある人物の一声にて完全人生終了。

ゲームピアチャンス国分店 ☆－0(10)

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

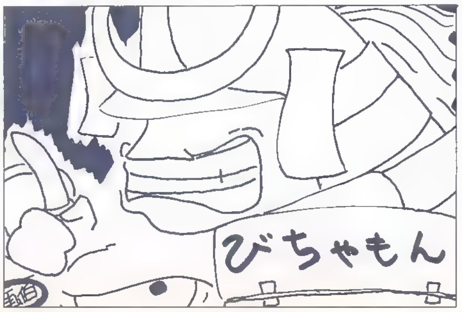
	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA(ツインタイプ・中級)	3′01″56	KIRARA－GNR	MT 1st
2	デイトナUSA(ツインタイプ・上級)	3′21″28	DTM	MT 1st
3	痛快ガンガン行進曲(リー)	131,235	S³NO.2 ルビン	1C ALL
4	極上パロディウス(マンボウ㊣)	959,400	鮮魚店	7st
5	エイトフォース(撃翼㊣)	9,346,530	TAC 穴ウメ	6st ノーマル
6	エイトフォース(ビリー ㊣)	6,376,610	T.7－穴ウメ	6st ノーマル
7				
8				
9	エイトフォース(撃翼㊣)	12,362,650	唸るぜ激心、沸き立つ炎のジャスティバー	6st ランクイージー
10	エイトフォース(ビリー ㊣)	5,318,170	スト!!!!チャンスにも来てねっ!!	5st ランクイージー

香港ナムコSHOP(海外)

ROOM 7A1 7F ONE CAPITAL PLACE 18 LUARD ROAD WAN CHAI HONG KONG

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1,850,100	NG MAN KIT	KEN レベル 4
2	おてんきパラダイス	1,921,750	AU KAM FAI	ROY レベル－ノーマル
3	極上パロディウス	695,300	LEUNG PAK KIN	(こいつ) レベル 4
4	リッジレーサー2(SD)	3′30″666	WONG WAI MAN	タイムトライアル
5	ジュラシックパーク	レベル4	CHEUNG CHI KEUNG	レベル－イージー
6	デイトナUSA(ツイン)	3′12″06	NG CHIU KIT	中級 ラップ 4周
7	エイリアンvsプレデター	2,588,000	LAM KWAN WA	プレデター レベル－4
8	ザキングオブファイターズ'94	434,130	YU CHUN KIN	B,N,KK(3人) レベル－6
9				
10				

(千葉県 キム君フォーエバー)



プレゼント

締め切り　11月14日
ハガキ　60ページ
発表　2月28日号

どんどん涼しくなっちゃって夏の暑さはどこへ行ったやら。過ごしやすくなってきて、ゲーム日和になってきたことだし、秋の夜長はゲーム三昧で、楽しく過ごそうぜ!!

カプコン提供
4 ヴァンパイアポスター　10名

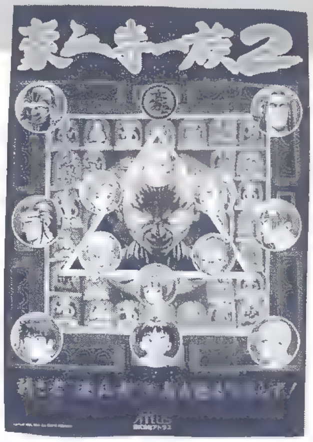


人気も好調なヴァンパイアのゲーセンポスターだ。ゲーメストでもヴァンパイア大会が大盛況で、今後も盛り上がるだろう。カプコンパワーは偉大なり。

カプコン提供
3 スーパーストⅡCS'94IN国技館記念Tシャツ　3名



こちらは、去る8月10日に行われた、スーパーストリートファイターⅡチャンピオンシップ'94IN国技館の記念Tシャツだ。映画も大盛況でカプコン様々だね。



アトラス提供
1 豪血寺一族2ポスター　10名

付録でも特集した豪血寺一族2。今から楽しみだよね。オープニングデモ画面も必見の出来でファンにはたまらない一作だ。もう待ち切れないよね。

SNK提供
2 サムライスピリッツアニメポスター　3名

去る9月18日に、フジTV系で全国に放送された「サムライスピリッツ破天降魔の章」の宣伝用ポスターだ。これをはってサムライの世界にハマってくれ。



8月15日号当選者発表

メガドライブソフトウインブルドン
守家　卓君（神奈川県）

ストリートファイターⅡムービーシール
新井美紀さん（北海道）
福井恵子さん（埼玉県）
清水啓介君（千葉県）
土屋友謹君（千葉県）
田中優吉君（千葉県）
日下部洋子さん（東京都）
今井真紀さん（東京都）
脇　陽子さん（神奈川県）

佐々木剛君（神奈川県）
森下克巳君（大阪府）

ナコルル下敷き
斎藤　功君（福島県）
世良　俊君（広島県）

リッジレーサー2ポスター
吉野幸作君（北海道）
渡部哲郎君（福島県）
萩谷亮輔君（茨城県）
大木　威君（埼玉県）
湯木尚武君（千葉県）
和知鉱平君（東京都）
岡本浩司君（岐阜県）

庄司知秋君（静岡県）
笹草雄也君（愛知県）
坂田勇樹君（京都府）
猪飼裕典君（京都府）
石倉康治君（大阪府）
池嶋　努君（大阪府）
多田裕一君（兵庫県）
山根紀幸君（岡山県）
森永陽一君（岡山県）
当田卓也君（広島県）
酒井淳也君（長崎県）

バーチャファイター増刊プレゼント当選者発表

Ⓐメガドライブ&ソニック・ザ・ヘッジホッグ
斎藤育子さん（東京都）
中西和也君（東京都）
松場耕太朗君（北海道）

Ⓑバーチャファイター・ミュージックテープ
照屋陽子さん（沖縄県）
芥田暁知君（福岡県）
大門准子さん（千葉県）
青山文子さん（東京都）
西原五月さん（福岡県）

Ⓒバーチャファイターウインドブレーカー
板倉理恵さん（東京都）
柴田洋一君（福岡県）

ⒹV・Rキャップ
土門奈生子さん（北海道）
浅間裕介君（静岡県）

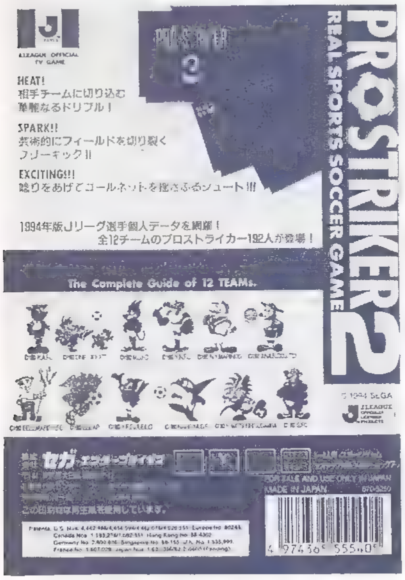
ⒺテイトナUSAシール
外谷次朗君（埼玉県）
佐藤修平君（千葉県）
秋場浩一君（東京都）
宮越政昭君（北海道）
毛利　大君（北海道）
岡本周平君（高知県）
樋口充引君（兵庫県）
濱田健裕君（福岡県）
貝瀬裕昭君（東京都）
丸山正二郎君（愛知県）
唐沢賢志君（宮城県）
前田貴光君（愛知県）

神宮司雄大君（東京都）
石渡正洋君（茨城県）
渡辺智子さん（東京都）
長田　孝君（山梨県）
増茂昌章君（埼玉県）
間宮俊賢君（神奈川県）
赤沢文彦君（埼玉県）
富山一英君（大阪府）
大森雅博君（大阪府）
河村直也君（愛媛県）
馬渕和紀君（神奈川県）
奥山直樹君（愛媛県）
服部和幸君（静岡県）
武山正記君（北海道）
河口達成君（愛知県）
鈴木朋秋君（千葉県）
鳥居大輔君（愛知県）
清原引造君（福井県）
中下勝成君（石川県）
小田原和利君（神奈川県）
内館暁洋君（千葉県）
能田秀徳君（徳島県）
越後　晋君（宮城県）
鈴木洋史君（静岡県）
日下部洋子さん（東京都）
遠藤浩章君（神奈川県）
大沼武士君（東京都）
下邑真樹君（埼玉県）
賀佐美江さん（埼玉県）
佐々木光治君（宮城県）
高村英俊君（岡山県）
江頭和道君（福岡県）

森本英裕君（北海道）
筆安一幸君（石川県）
大倉章始君（広島県）
阿部久雄君（長崎県）
平田　毅君（新潟県）
三村元邦君（福井県）
石塚純一君（愛知県）
佐藤孝英君（北海道）
田原英明君（大阪府）
井上尚貴君（奈良県）
当田卓也君（広島県）
吉谷典子さん（大阪府）
大川哲司君（大分県）
佐藤智宏君（北海道）
小野田透君（東京都）
岡本裕昭君（神奈川県）
小野勝晃君（岐阜県）
山本拓弥君（大分県）
小野寺晶子さん（山梨県）
岩元弘次君（栃木県）
矢沢さおりさん（千葉県）
柳川英二君（神奈川県）
小杉正一君（滋賀県）
川上悦子さん（岡山県）
氏家　蘭さん（高知県）
宇佐利和君（山形県）
木村直樹君（香川県）
伊東喜一君（岩手県）
長岡光佑君（佐賀県）
稲村英雄君（長崎県）
佐々木英明君（宮崎県）
倉田徹男君（群馬県）

セガ提供

8 メガドライブ用ソフト プロストライカー2　1名



4種類のモードに、オプションがついた最新の'94年度版データをひっさげてプロストライカーが帰ってきた。プレマッチ、リーグ戦、カップ戦、オールスターと、盛りだくさんだ。タップを使えば4人まで対戦できるゾ。

セガ提供

6 ゲームギア用ソフト プロストライカー'94　1名



キングレコード提供

7 声優8人サイン色紙　1名



去る9月21日に発売された「ぽっぷるメイルパラダイス」のCDドラマに参加している人気声優8人のサイン寄せ書き色紙だ。本紙でもおなじみの國府田マリ子嬢や椎名へきる嬢、ほかには林原めぐみ嬢、冬馬由美嬢と超豪華だ。

11月15日号

J1リーグでもJリーグ昇格を目指して激烈な争いを繰り広げているが、セレッソが大本命、レイソル対抗といったところか。黄黒カラーの大好きな私としては、レイソルにもガンバってほしいが、結果やいかに？

カプコン提供

5 AMショーカタログ&下敷きセット　20名様



9月21、22、23日の3日間に開催された、AMショーに出展された各ゲームのパンフレット、チラシ、下敷きのセットだ。のがすな！

野田順二君（東京都）
竹森唐美さん（大阪府）
佐渡善一君（高知県）
秋山定晴君（埼玉県）
福田規一君（山口県）
工藤久和君（宮城県）
渡辺範子さん（秋田県）
田中奈津子さん（沖縄県）
松井匡宏君（群馬県）
森川岩男君（石川県）
大場恵子さん（栃木県）
大野　愛さん（埼玉県）
大久保千夏さん（北海道）
岡田右一君（東京都）
杉山　哲君（青森県）
五木寛子さん（山梨県）
船木和子さん（千葉県）
霜田剛毅君（兵庫県）
中島公正君（奈良県）
高橋幸治君（東京都）
柿林擦男君（東京都）
時得尋助君（埼玉県）
米森太一郎君（千葉県）
深沢　巧君（神奈川県）
坪井智子さん（山梨県）
佐藤山彦君（秋田県）
八木虎子さん（大阪府）
西口　健君（東京都）
佐藤　条君（大阪府）
牛沢小太郎君（埼玉県）
吉田明美さん（奈良県）
塩原奈保子さん（長野県）
斎京恋子さん（岡山県）
岡山永男君（和歌山県）
金原治朗君（神奈川県）
高安　学君（山梨県）
及川悦夫君（鳥取県）
加藤瀬見子さん（福島県）
栗田板夫君（島根県）
久保田光さん（岡山県）
照川輝男君（北海道）
山田吾郎君（愛媛県）
五明田真紀子さん（京都府）
小河原光広君（兵庫県）
箕田実久夫君（奈良県）
仁野修造君（東京都）
古川哲司君（兵庫県）
佐野正弘君（鳥取県）
田口信男君（熊本県）
鈴木雄三君（広島県）
杉村　勉君（福島県）
長井真理さん（長崎県）
板倉二郎君（埼玉県）
大林竜一君（香川県）
中山　寛君（東京都）
中尾佐介君（岐阜県）
岩田　保君（長野県）
原　英美さん（埼玉県）
中山英雄君（千葉県）
村野健宏君（千葉県）
青木真美さん（神奈川県）
飯沼　登君（新潟県）
並木真澄君（東京都）
中沢　茂君（神奈川県）
岩井幸子さん（高知県）
山本秀晃君（東京都）
松本　仁君（埼玉県）
星野　光さん（大阪府）
内藤久紀君（京都府）
森谷康二君（東京都）
石井淳夫君（福岡県）
川越正夫君（愛媛県）
滝川政也君（埼玉県）
安田憲一君（鹿児島県）
田辺　稔君（静岡県）
宮田二郎君（新潟県）
辻　道子さん（北海道）
坂本一平君（栃木県）
池田正吉君（山梨県）
藤谷幹男君（東京都）
円谷孝太郎君（千葉県）
浅野彩子さん（神奈川県）
大塚雅夫君（群馬県）
谷　一君（宮崎県）
吉岡　舞さん（京都府）
安達利男君（福井県）
有田義信君（東京都）
菊地佑祐君（兵庫県）
長谷川徹君（千葉県）
室井康治君（熊本県）
亀井幸雄君（神奈川県）
関　峰男君（宮城県）
大石慎一君（秋田県）
室田仁志君（千葉県）
中尾一夫君（東京都）
岡田雄一君（東京都）
中西史夫君（山梨県）
西沢博史君（神奈川県）
原　正巳君（栃木県）
安藤香織さん（東京都）
井上　力君（千葉県）
内田雅哉君（和歌山県）
桂　伸幸君（岩手県）
坂田恭子さん（秋田県）
司馬真琴さん（茨城県）
宮川辰雄君（栃木県）
村上　直君（千葉県）
河合隆幸君（東京都）
加藤修一郎君（東京都）
岡田将男君（東京都）
竹内雅広君（神奈川県）
山田利之君（神奈川県）
藤田江利子さん（山梨県）
斎藤由希子さん（兵庫県）
衛藤好男君（長野県）
岩崎　昇君（長野県）
川本敏之君（長野県）
谷川三朗君（新潟県）
北村潤治君（新潟県）
片桐尚子さん（新潟県）
石田洋一君（富山県）
古川茂男君（富山県）
杉田寿雄君（富山県）
山口さなえさん（石川県）

Ⓕソニックシール

谷　弓子さん（東京都）
和田耕一君（富山県）
阪本智子さん（三重県）
中野隆正君（京都府）
糸井裕康君（京都府）
井上純一君（埼玉県）
高松洋明君（岡山県）
三浦朝生君（滋賀県）
森井美江さん（大阪府）
金田浩二君（大阪府）
菊池貴昌君（愛知県）
松尾準一君（東京都）
松原憲司君（埼玉県）
岡部翔子さん（埼玉県）
関口裕一君（大阪府）
明石　尚君（茨城県）
五十嵐幸二君（茨城県）
原田　一君（茨城県）
磯貝勝夫君（茨城県）
板垣　亘君（千葉県）
石田和也君（千葉県）
阿久津鉄君（千葉県）
吉川和気子さん（千葉県）
若島津則雄君（千葉県）
立浪　亮君（神奈川県）
大岡金之助君（神奈川県）
井戸川優君（神奈川県）
月本英二君（神奈川県）
三浦　茂君（熊本県）
小林里子さん（熊本県）
岸本冬子さん（熊本県）
大橋清志君（滋賀県）
飯島愛子さん（滋賀県）
大村綾子さん（滋賀県）
石崎優子さん（群馬県）
今市真由美さん（群馬県）
高野勇次君（宮崎県）
内藤香織さん（宮崎県）
菊地真里子さん（宮崎県）
栗岡雪子さん（山口県）
鷲塚英和君（山口県）

Ⓖセガ特製ループバッグ

永田正樹君（東京都）
関矢高志君（千葉県）
宇田津智春君（宮崎県）
緒賀　智君（愛知県）
奥山靖信君（山口県）

次号予告 ゲーメスト11月30日号は

10月29日(土)発売

読者ゴメンね！
特別定価
530円

特集

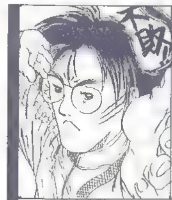
X-MEN
真サムライスピリッツ
バーチャファイター2
ダライアス外伝
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

最新ゲームの数々をゲーメストの攻略スタッフがメッタ斬りだ！

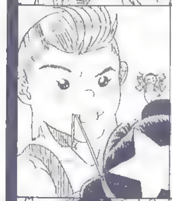


次号のゲーメストも超強力な攻略目白押し。あのゲームのあ〜んなことや、このゲームのこ〜んなことまでガッンと載せちゃうぞ!!

秋の夜長はゲーメストでキマリだね！



●またもや、久し振りの後記登場。さて、ここで、私のスコアネーム（ここではペンネームか）、「N・O」とか「N．O」とかいろいろいますが、実は別の人間なんです。本物は「N，O」らしい。類似品にご注意ください。しかしマイッタね、SSFⅡコンプリート、ずんずん教、バーチャコップ、ヴァンパイア、DX…今現在、かかえているゲームは実に8機種!!マジかぁ～、人生最大のピンチ！え!?あと真サムライ、VF２!?キーッ!!　（N，O）



●こんばんは、時間と曜日感覚がなくなりつつある雪風です。今、VF２のメインをやっていて書くことないけど会議やらページ構成、進行などを考えていてかなりいそがしい毎日をすごしています。今、思えば僕はまだ入って１年も経ってないんですよね。色々なことがあってもう３年以上ここで働いているような気がしています。時間の流れが速いのか、それとも…まあいっか。最後に一言。VF２は筐体買います。攻略を楽しみにね！　（K．K雪風）



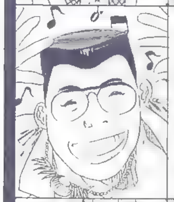
●ちょっと前のことですが、８月に北海道ドライブツアーに一週間ほどいってきました。目的はもちろん馬でしたが時間の都合上一日しか牧場めぐりができませんでした。でもダンシングブレーブの写真が結構きれいに写ってたんでよしとしましょう。
　さて、現在はラングリッサーⅡな毎日。５度目のプレイ（クリアはしてない）で、今アニキな神殿。やっぱⅠに比べて敵がカッコイイ（味方はブー）よね。　（バルガス将軍愛好家Ace）



●一日平均２箱に突入し、来たるべきお迎えに一歩一歩自ら歩み寄っているTOSHIです。前回一部の人に人気があった告知コーナー〝嘘八百情報〟。今回もやります（もう載ってるかも）。題材はやはりビクトル。それに隠れたエース、ヘビィ・D！とそれぞれの増刊告知で起用。存分に暴れさせるつもりです。どういう風にアレンジするかは、載ってからのお楽しみです。つまらなくても怒らないように。　（KKY・ディオスTOSHI）



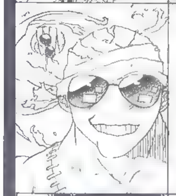
●DS１氏とアナカリスVSモリガンの対戦をよくやるのだが、ついに49戦目にして１回負けてしまい、彼のめまぐるしいモリガンの進歩におどろいている今日このごろである。
　ヴァンパイアの対戦もそうだが、最近はDS１氏とよくつるんで甘い物などを食べにいき、最近のゲームについてよく話す。そういえば今月はまだ、１ヵ月に一度行くはずの回転寿司に行ってないなあ。アディオス、DS１、行くか!!（DS１キラーMAN）



●予定通り石岡（茨城）のお祭りに行ってきました。日中は雨だったけど夜には上がり（15日）、駅前に繰り出すことができた。相変わらず「だし」につぶされそうになりながらも、久しぶりに祭りの雰囲気を味わうことができ、十分に心が洗われた。ただ、大好きな絵抜きをやらなかったのは失敗だったか？（混んでた）
　帰りの所要時間も夜中ということもあってわずか１時間半で到着（神奈川）。首都高速がすいてると楽チンだね。　（がっちん）



●このまえみんなでカラオケに行った。タイトーのX2000というやつだ。特撮モノ（東映系）担当の私はターボレンジャー、ソルブレインなどがあったのに感激してしまいました。強いて言えば、夢をかなえて「ダイナマン」などのエンディングテーマがなかったのが残念かな。タイトーさん、入れてください。
　真サムはズィーガーやります。理由は手が光ってるから。オレのこの手が光って唸る！おまえ以下略。　（M．D．S-RIK君）



●今月の常識一言。市販の封筒で、郵便番号を書く枠が印刷されている物は、定型郵便物の大きさの範囲のものなので、郵便料金は25gまでは80円、50gまでは90円。それを超えると定形外料金だぞ。
☆鋭い批評の目を持ちつづけることは、単に批判をまき散らすようになる危険性を常にはらんでいる。褒めるべきは褒め、批判すべきは正しく指摘する。言葉にすると簡単だけど、いつの間にか道を踏み外していた、なんてことがないよう努力せねば。（APAPA）



●今さらなことをひとこと。先日行われたヴァンパイア大会終了後、会場を退出するプレイヤー、ギャラリーたちに混じって、会場に張られているポスターをダメだというのに持っていく者が何人かいた。確かに欲しいのはわかるが、それを我慢できずに持っていった者に罪悪感はないのだろうか。我慢した者の気持ちは？さらには「負けてポスターもらえなきゃ元とれねえ」なんて言う者も。いつまでもそんなわがまま通ると思うなよ！　（ずるずる）

OPINION 論

正しい攻略法の在り方とは？

石井ぜんじ

　今回は、ゲームの攻略法のあり方とその存在意義を考えてみよう。
　私がゲームの攻略を考えていていつも思うのは、プレイヤーにゲームというものをわかってほしいということである。このゲームが、どんなものであるかわかれば、攻略はみずからできるものが。その〝どんなものか〟を理解してもらうために、攻略法を書いているつもりなのである。
　たいていゲームには、2～3の言葉で言い表すことのできるポイントがある。ここだけ押さえればいいのだが、慣れない人にはそれがわかりにくい。
　例えば、サムライスピリッツの対CPU戦は、対戦プレイ風になるように、自分とCPUの体力を見て、戦闘モードを切り換えてくる。これがサムライCPUの独創性であり、攻略のポイントである。
　これがわからないと、いつまでもCPUに勝つことができない。ここがわかれば、体力を見ながら2つのモードに対する対策を使い分ければよいのだ。
　すべては、基本の2～3のコツがあって、その応用である。ゲーム性を理解すれば、それに対する対策もできてくる。そして、自分で一つのゲームに対して理解を深めれば、他のゲームに対しても同じような姿勢で攻略しようとするだろう。それが、本当にゲームの奥深さを知り、楽しむことである。
　ところが、今まで述べてきたようなことをしなくても、クリアしていく方法はある。それは、人のプレイをまったく同じようにコピーすることである。確かにそうすれば先に進んだりうまくなったりはするだろうが、それではゲームの面白さはわからない。また、別のゲームが出れば人がうまくなるまで待たなければならない。
　CPU戦の面白さは、自分で攻略法を作り、クリア、点数を目的にプレイしないとわからない。対戦だって、シリーズものならともかく新作や新キャラでは、人より先にうまくなれないはずだ。
　ゲーメストでは、わからなくてもこの通りにやれ的な攻略は控えている。ゲーメストが、文字が多く、一度はまってみないとわからないとしたら、そのせいだろう。状況によってうまく説明できないときもあるかもしれないが、できるだけ考えさせる攻略をしていきたいと思っている。システムのしつこい紹介や、基本と呼ばれる場所にコツが記されていることが多いはずだ。
　ゲームの本質を考えさせるような攻略が、大人の、本当の攻略法と言えるのではないかと私は考えている。

表紙の裏をとれ

　夢を見た。葉月玲○奈に腹を撃たれる夢を。血を吐き、ヤツに冷笑されながら思った。〝ぶんなぐってやる〟と。
　これがあったせいか、前よりテレビをつけなくなった。やたら出演してるからだ。
　昼前はもっぱらNHKなんで、CMないからいいけどね。
　※ぐるぐるぱっくんの中の〝ストレッチマン〟は観るべし。すごいぞ。元気くんも。
藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

　君はもうプレイしただろうか、SNKが総力を結集して創り上げた「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」を。おなじみ、餓狼の３人や龍虎の極限流使い、サイコソルジャーや怒のキャラまで登場する豪華さだ。そのKOFの増刊を11月９日に発売するぞ。これを読めばエンディングはもちろん、龍虎ギャルズの下着姿も余裕で拝めるぞ！

GAMEST　11月15日号

■平成６年11月15日発行　第９巻27号通巻130号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C・LAN　藤原ひさし　浪速の松ちゃん
KAL　いなりん　もも　RIK君　ぴぐ
田渕健康　TKO SHIN落合　じぐらっと
立象多　ACE DSI Scho小杉　がっちん
SIVA MAN GED　Toshi　かんぬき
珈琲FREAKI　K・K雪風　RYO K-TAN
佐藤孔建　猿渡雅史　河田睦　伊藤勝章
林　野吉　竹森眞由美　二田祐樹　霜田和人
白倉清美　下境明子　松井宗達　松井雄一
入澤英明　木村学　高安聡　森川哲雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢

ノーミスノーボム
当たり前ッスよ!!



GUNBIRD
ガンバード

©1994 彩京

何？5ボスでボムを使ってる？
あまいな。1周はノーボムで抜くよ、いいね。

担当：秒殺しマスターM.D.S.-RIK君

前回から半月、みんな秒殺しの快感は味わってみてくれただろうか？
何？まだやってない？
いかんなー。敵ボスを有無をも言わせず葬り去る「瞬殺」の快感を味わっていないなんてもったいなさすぎる。
今回の攻略では、前半ステージのボス瞬殺パターン＆４〜６ステージ攻略だ。
無論４ボス、５ボスは瞬殺。瞬く間の破壊劇を見せてあげよう。

参考資料 数値データ

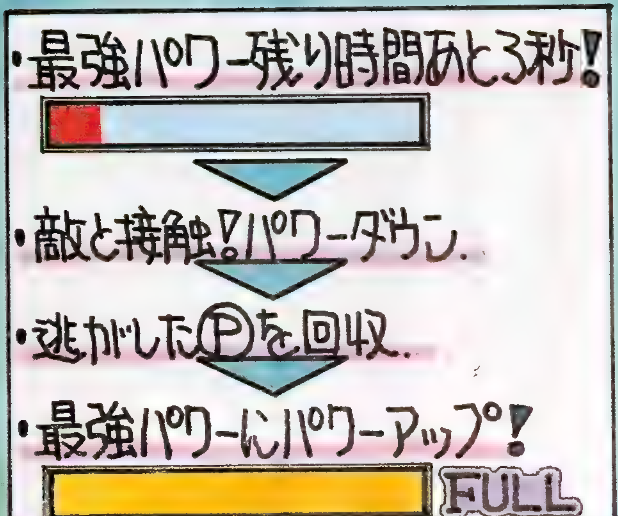
攻略に入る前に、ここで全５キャラのデータ資料を公開しよう。
この資料を見る限りだと、溜め時間の短いヤンニャンがいい性能だ。足は遅いが鉄の最強持続時間30秒というのも惹かれるものがある。
対してアッシュは、ショット最強持続時間が10秒というのが致命的。足の速さだけがとりえか？
そして我らがマリオン様だが、移動速度が4位とちょい遅め。でも慣れれば気にはならない程度だ。避け方をパターン化すればなおさら問題なし。
ほかの性能はそこそこなので、あとはパターン化次第。
あと、バルナスはこのデータでは使えそうに見えるが自機の判定がバカデカい。このデータはあくまでも参考までに、といったところ。

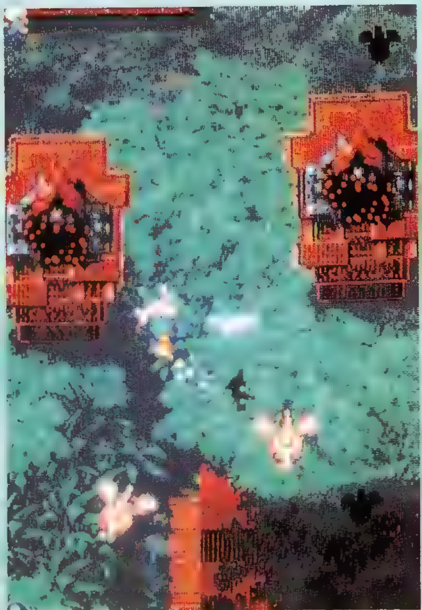
キャラ名	自機移動速度	溜め時間	ショット最強段階持続時間
アッシュ	1位	1.8秒	10秒
マリオン	4位	1.8秒	15秒
バルナス	3位	1.7秒	15秒
ヤンニャン	2位	0.9秒	20秒
鉄	5位	2.0秒	30秒

※持続時間は、「自機がショットを撃っている時間」で減ります。溜め最中など、撃たなければ減りません。

㊙テク？パワーアイテム逃がし法

前回、敵ザコにぶつかっても死なないということはお伝えしたが、今回そのことについて補足がある。
たとえば、自機が最強パワーのとき、敵にぶつかったとする。
当然自機のパワーが一段階落ち、Pが逃げていく。
その逃げていくPを、再び自機が回収した場合、「最強段階持続時間」はどうなるのだろうか？
答えは図のとおり。残り時間が少なくなったら、わざと敵にぶつかってPを逃がし、再び回収することで、最強段階持続時間をFULLにすることができるのだ。





狙ってやる必要はないが、覚えておいて損はしない。

まあ、実際にはザコも弾を撃つのであまり使えないテクだが、覚えておいて損はないだろう。
●次のページからはいよいよ本番。まずは前回紹介しかできなかった前半面のボス第２段階の簡単な倒し方からいくぞ。
今回も使用キャラはマリオン様だ。



前回の続き 前半面ボス攻略

城塞ステージボス ガジェットナイト

このボスは超ザコ。ボス本体が出て来たら、写真のように盾の部分に重なろう。



オラオラー！重なり連射で速攻KO。

あとはこの位置で連射するだけ。この位置なら盾が破壊できてPが出るし一石二鳥。2秒とたたないうちにボスはオダブツだ。

ひとつ気をつけることは、ザコの体当たり。近づかれたら少しずつ下がりながら撃てば壊せるので安心しよう。ちなみに盾からくる弾はよほど大きく動かない限り当たらないのでこれも安心して撃っていればよい。



盾の弾は動かなきゃ大丈夫。

ジャングルステージボス フルタンク飛行形態

このボスにも重なりが使えるのだが、少しコツが必要。

飛行形態になって、すぐに重なりに行ってはいけない。ボスの砲頭のまわりから小さい弾（2連射のやつ）が来るからだ。

ボスが飛んだら、その小さい弾を誘導しつつ右上にまわり込む。このときついでにパーツを2カ所破壊しておくとグッド。Pが出るぞ。



小さい弾を誘導しつつ右上に逃げ込む。

そして、主砲が弾を撃ち出すと同時に、一気に主砲の真上に重なる。主砲の弾は一定の方向にしか撃たないので安全だ。



主砲が動き出したら重なって秒殺だ！

重なったら思いっきり連射して、一気にカタをつけろー！ここでも瞬殺法が使えるのだ。

鉱山ステージボス ホッパー15A型

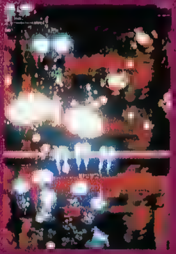
このロボットはちょいとやっかい。

動きのパターンは決まっているので、弾を避けながら溜め撃ちで戦おう。

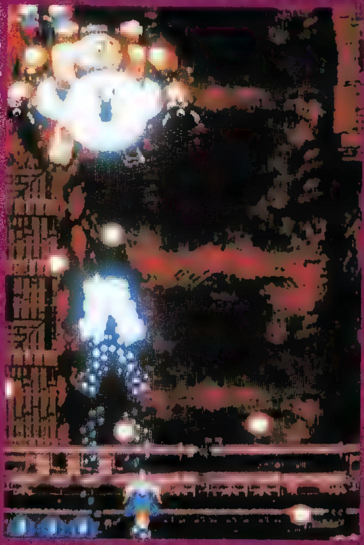
まず速めの9WAY弾×2。次に両手から3WAY弾を狙って撃ってくる（1面は2回、2面は4回、3面は6回）。もう一回同じ3WAY弾の動作があったあと、ボスは真ん中に移動して機雷を出す。この機雷は自機を狙って弾を出す。

9WAYは問題なし。3WAY弾も、チョンチョンと少しずつ避けていけば何てことはない。溜め撃ちをキチンと当てるチャンスだ。

機雷のときには溜めずにショットを撃っていく。画面の端で弾が来るのを待って徐々に移動しながら壊して行こう。あとはこれの繰り返しで勝てる。



弾を端のほうに引きつけてから攻撃。



ちょっとずつ避けながら溜めを当てよう。

また、一気に勝負したい人には写真のような方法もあるので紹介しておこう。

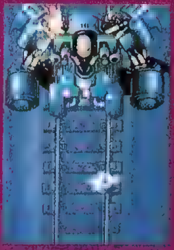


このときに重なれば大ダメージを与えられるぞ。弾が来たら下がろう。

街ステージボス ブルースティール ロボット形態

このボスは、重なりを使うことでやっかいな両腕を破壊することができる。

まず、ボスが変形してる間に画面の前のほうに出ておき、ボスの腕が実体化したところで左肩のところに重なり、速攻で破壊する。



実体化してから連射しよう。

壊したらすぐさま画面の一番上を通って右側に行き、右腕も破壊してしまおう。



素早く右腕も破壊。この後すぐ下に下がろう。

この作業を素早く行おう。コツはシューティングスターの撃ちもらしのないよう、キチンと重なってから連射することだ。

両腕を壊したら、サッサと下方向に下がる。あとはもうショットでガンガン撃つのみ。本体が破裂したときのバラまき弾には十分に注意しよう。



弾をよく見て、あとは撃つのみ。

4面 海上ステージ

前半のヤマ場がこの海上ステージだ。

初めにキャリアが出てきて、すぐにザコがわらわら出てくる。

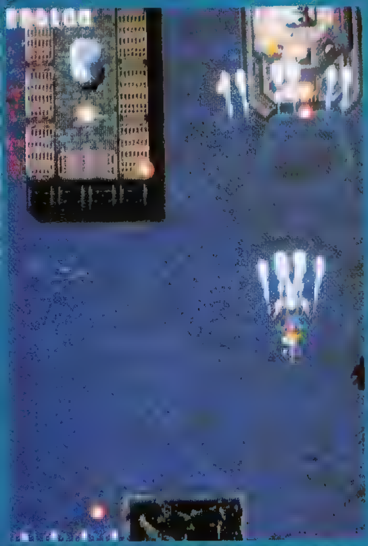
そしたらPを回収して、左のはしに出てくる船を溜め撃ち2発撃ち込みで壊そう。



こいつが再びPを出すので、これを泳がせつつ、右の砲台を壊し、ボムを回収する。

続けて、画面のはじから左上艦が出現する。3匹出現したら左はじにくっついて撃とう。早く始末するため。

背景をかたづけたらすぐに溜めを開始して、次の船に溜める。右上のところに出るので、艦が見えたら速攻で壊す。



船を壊したら、画面下に下がる。そして地上で出たり引っ込んだりしてる砲台の弾を撃ってすぐに撃たせるようにできるぞう。



手せて左から戦闘機を来るが、3WAYとシューティングスターで倒せるので大丈夫。パワー落ちしないように上手に撃っていこう。

次にディアランダーのブリーが出てくる。

こいつは、速攻で倒してしまうと別のディアランダーが「しつこく」出てきてしまい、ウザいので、一画面外に出ていくまでは生かしておいてやることにする。

そして、戻って来たところを溜め撃ち。あらかじめ溜めておくことをおすすめします。



その後ザコが出るので処理したら、溜めながら右下くらいでかまえておこう。次の船に備えるのだ。

船が左はじに出現して、すぐに白い弾を3セット出してくるので、右下から一気に左下まで移動する。そして船の下に来たところで溜めを開放しつつ撃ち込め。これでこの場所はOK。このあとすぐ画面下から戦車×3台が出るので、速攻で破壊しよう。



あとはボスまでザコのみなので、Pを泳がせつつザコを処理していこう。

ボス一次形態 蒸気戦艦ハクスター号

ボスが出現したら、まずは左と真ん中で溜め撃ちを1発お見舞いしてやろう。

そして砲台の1、4台目をショットを連射して壊しつつ、真ん中に出てくる砲台×3も



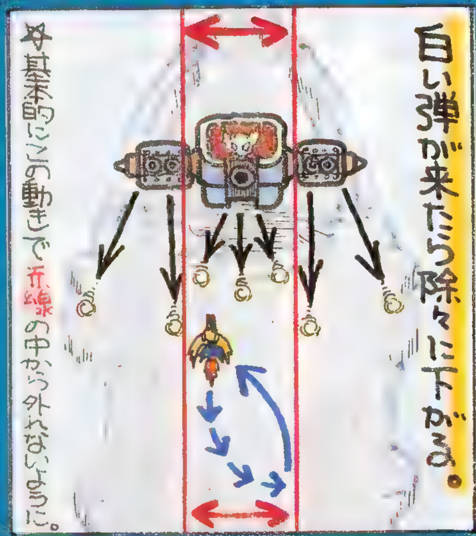
一緒にショット連射で壊そう。画面の中央で白い弾を左右にサッサッと避けるとやりやすい。

2コしつこくな砲台をかたづけたら、本体は溜めで撃とう。危険だが、パワー温存のためなのでしかたがない。



倒して、次の砲台が見えたら、まず左右の砲台を溜めて壊そう。このとき自機を前に





出してしまうとスクロールが始まるのが早くなってしまうので、画面下で溜めを撃っていこう。

左右の砲台を壊したら、あとは真ん中の3つの砲台も溜め撃ちを当てて、1つは壊したいところだ。

残った1つと本体はショットで壊すか、早く壊さないとPが逃げていってしまうので、腕さえあれば前に出て撃ちたいところ。ここは図を参考にしてもらいたい。

そしてPを回収して、次の形態に備えよう。

ボス二次形態 艦上爆撃機ブラス・トリガー

このボスまでくればもう1息だ。なんといっても殺傷し



このへんで撃つでトー。

使えるからね。

ボスが出てきたら、判定が当たる前に真ん中に重なっておく。

あとはいつものように、判定が出るまで同時にファイアー。



あとは撃ち込むだけで勝利。

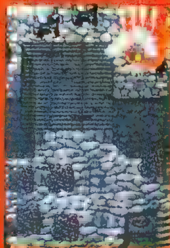
まあ系は避けるけどノーミスノーボムで確実に抜けられるのでよし。

5面 遺跡ステージ

この面もしっかりパターン化していかないとキビシイぞ。[illegible]始まってすぐにザコ[illegible]リアが中央から。処理して[illegible]を回収しよう。

次に人型の柱が4本立っていて、その後ろに戦車がいる。ここの柱が、ものすごく低い[illegible]ではあるが、[illegible]ここがある。[illegible]ーだぞ（ここまでノーボムで来てればボムが6つあるはず。1つ目からのボムは[illegible]万点のボーナス）。

[illegible]戦車を全部[illegible]、次の柱砲台に[illegible]える。右上のほうに柱砲台が[illegible]る。溜めを開放する。[illegible]1発で壊れてくれるハズだ。



こんな風に溜めで柱を、シューティングスターで戦車を撃つ。

[illegible]はシューティングスターで撃ちつつ、次の溜めに入る。

[illegible]本目の柱が見えたら、[illegible]溜めを[illegible]って柱を[illegible]。そしてすぐまた溜めて、3本目の柱も[illegible]すぐに[illegible]。[illegible]ないので無視しても大丈夫。

3本目の赤い柱を壊すと、すぐその上にガードウォーカーがいるので、今度はそれに対して溜め撃ちを撃つ。直後に左のほうからもガードウォーカーが出てきて弾を撃たれるが、ここは先にグリーンを完全に破壊しておこう。

グリーンを始末したら、次に[illegible]しなくてもよい。



[illegible]

そしたらやっとここでページュに対して溜めが撃てる。同時に[illegible]

ページュを壊すと、続けて[illegible]赤い柱が[illegible]てくるので[illegible]だが、画面左のはじから戦車[illegible]よい。



これの模様で真ん中に合わせよう。

[illegible]

ボス 3悪メカ アーマードディフェンダー

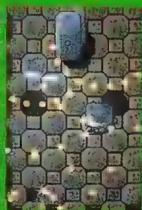
ボスは最初、トランプの操

6面 神殿ステージ

帰って来た三柱神

[illegible]三柱神が、[illegible]場だ。

こいつらは、以前と変わら[illegible]



[illegible]こうならないように。

こうならないためには、3本の柱をいっぺんに倒す必要がある。

3本の柱を、ショットでまんべんなくダメージを与えて[illegible]らいがベスト。溜め撃ちを使うと、誤って壊してしまう場[illegible]

そして、3本の柱が1つに固まって逃げていくときに、溜め撃ちを使って一気に3本とどめをさすのが一番確実。

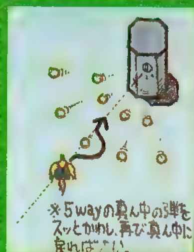


このときを待って溜め撃ちで一気だ！

また、こいつの5WAY&4WAYの攻撃の避け方は、図を見てほしい。意外に死にやすいのでこれも体で覚える[illegible]

[illegible]

ここは、まず溜め撃ちで右の砲台と、球体ザコ（心臓球）を[illegible]





溜めの一撃で、砲台と球ザコを同時に[illegible]している。

[illegible]のへんは多少アドリブだ。最初だけちゃんとやればあとは[illegible]

中ボス アークゴースト

[illegible]を壊したらすぐに溜めに入る。

まずは、左右に付いているアークガーディアンを片付ける。

[illegible]い。でないと中身が出てきてしまうからだ。

なので、溜め撃ちでアークガーディアンを撃つ。1発で[illegible]

左右のガーディアンを壊すと必然的に中からアークゴーストが出てきてしまう。

弾の避け方は、[illegible]チョンチョンチョンと少し[illegible]WAY[illegible]、右に[illegible]チョンチョンチョン…と繰り返す。[illegible]慣れれば楽。





ボス一次形態 フェイクドラゴン

[illegible]に合わせ、ボスが1発目の3WAYを[illegible]溜め撃ちを撃とう。これでま[illegible]はずだ。

[illegible]

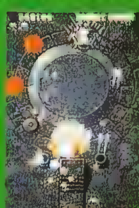


で、これを右に避け、すぐに[illegible]ここで再びボスから3WAY・4WAY[illegible]



このへんで避けよう。

WAYの真ん中の弾の左で避ける。この間はずっとショッ[illegible]返すタイミングを[illegible]、横早めに切り返してしまってよい。



なるべく引きつけて、早めに切り返そう（ちょっと矛盾してる？）。

[illegible]けになったら溜めで壊す。

ボス二次形態 幻獣召喚装置

▲LEVEL1▼

●ランフィッシュ

この魚はたいした攻撃をしてこない。こんな感じで避ける。すれ違う[illegible]



ここ[illegible]なので、ボスが右に行ったら左、左へ行ったら右というように移動しよう。

●エストゴーレム

これも楽なほう。[illegible]め撃ちを当てて[illegible]



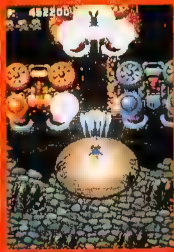


新たなる展開が興奮を呼ぶ！
攻略王への道

るアーマードディフェンダーが相手である。

ボスが出てくる前に、画面の中央に合わせておく必要がある。地形で合わせるとよいだろう。多少左右にスレててもOK。

そして溜めておき、ボスのオレンジのディフェンダーが[illegible]で溜め撃ち開始。オレンジの前方2つのアーマーと、ブルー、ベージュのアーマーを片方ずつ、3WAY[illegible]。気合を入れて撃たないとアーマーが[illegible]



[illegible]

アーマーをちゃんと壊していれば、あとの攻撃が非常に[illegible]。

まずレッドが出てきて、白い[illegible]を撃ってくる。[illegible]

このディフェンダーたちには、これ以上撃ち込まないこと。



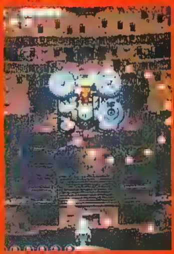
[illegible]

[illegible]。つまりここは[illegible]徹するだけでよい。

次にブルーが右から出てきて5WAY、バラまきを撃つ[illegible]。これは自機を狙ってないので、[illegible]問題なく避けられる。

次の左から来るベージュも、ブルーと同じようにこれを[illegible]ればよい。

最後に[illegible]して、オレンジのオプション[illegible]を飛ばしてくるが、これは画面の一番下の真ん中にいればよい。[illegible]



このへんにいれば安全

ボス 地神ナヴィ・オリン

このボスも、[illegible]をすれば、怖いことは何もない。ただしパターン化するには覚える所がいくつかある。

まず1匹目。

実体化すると、[illegible]



[illegible]

そしてあとは、重なって一気に撃ち込むだけ。

2、3匹目は、2匹のうち[illegible]、まずそれで片方つぶせるので、残った1匹をゆっくり倒せばよい。狙ってくる5発の弾を[illegible]繰り返せばOK。



[illegible]

4匹目は、あらかじめ溜めて[illegible]なって撃ち込む瞬殺パターンが使えるので楽勝。しかし、こいつには4つのオプションが付いていて、このオプションに触れてしまうと倒すのが[illegible]死ぬ。なので、こいつに重なると[illegible]あたりに重なるのがよい。ちゃんと撃ち込めればボスが弾を[illegible]。



[illegible]このへん。と覚えよう。

左手を撃ち終えたところで左[illegible]繰り返す。

あとは[illegible]

●ボルテックス

[illegible]。バラまき弾から3WAYを連射してくる。

狙ってくる3WAYは画面を大きく使って避ける。

このあとの小さい球は、早く[illegible]



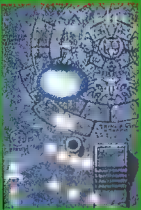
動きながら撃たないと体当たり[illegible]

ワーを奪われるので、常に左右に動きながら[illegible]よう。

●サイクロプス

出現率こそ低い[illegible]嫌な相手だ。普通の顔のときはいいのだが、怒ったときの3WAY連射が怖い。

基本的に画面を大きく使って避ければいいのだが、ボスの動きが[illegible]なるので（しかも下のほうに来る）運が悪いとボスと同じ方向に動いてし[illegible]



最悪の状況。こうならないよう。

[illegible]ということがある。

こうならないよう、ある程度の先読みが必要。

こいつはたまに[illegible]を出す。

▲LEVEL2▼

●スカルヘッド

レベル2だけあって強敵。マシンガンのような弾を連射～5WAY、4WAY×2回の繰り返しだ。

5WAY、4WAYの[illegible]三身柱のときとまったく同じ。なのだが、弾が速いのと、2連射なのが重なって嫌になってくる。1回ずつ割り切って考え避けるとやりやすい。

あとは溜め撃ちを当てるだけ[illegible]さないとダメ。



避け方はわかっててもねえ。なるべく小さい動きで避けよう。

●たぬき

[illegible]

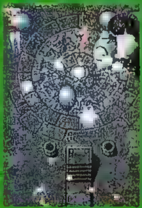
下手をするとガイコツより嫌な敵。

基本の攻撃は5WAY、4WAYの、三身柱と同じタイミングの攻撃なので、中央でスッと避ける例の方法が使えるのだが、こいつの場合は、[illegible]間が狭いことがあるのだ。



[illegible]

落ちついて小さい動きで避ければ避けられないことはないので、落ちついて。



[illegible]感じ。

[illegible]が遅れると、ザコ球が出て来てしまうので危険である。こ[illegible]

▲LEVEL3▼

●ドラゴンアンカー

[illegible]ラゴンだ。

[illegible]のボスは超楽勝。目をつぶっていても勝てる。

[illegible]と“動いていれば当たらない”のだ!!ドッギャアァン（効果音）。

つまり、画面の一番下の、はじのほうで待って、弾を撃[illegible]



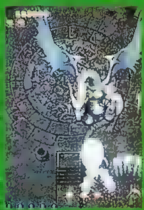
[illegible]ても平気。

[illegible]れば、絶対に死なないのである。

あとは、[illegible]めて攻撃すればOK。

ちなみに、[illegible]スの動き、弾を吐くタイミングはすべてパターンになっている。覚えとこう。

ただし、レバーは[illegible]に入れること。ナナメは×。



[illegible]

突風 魔法大作戦

KINGDOM-GRANDPRIX

残すは1面。気合で(ヤケ)GO!

担当:C・LAN

最終面は3択。楽々お薦めコースは右のコボルドタワー。ギャフンといいたいならばニンジャヤシキへ行くのだ。



ではいよいよ最終面の攻略に入ろう。6面は3つから選ぶことができる。一番楽なのは右で、次が左。真ん中は…腕に自信のある人以外は、行くと地獄を見る。

ここで、1位を取るコツを少々。面がスタートし「レディー、GO!!」の、「レディー」が言い終わったころにボンバーを使うと、ライバル機をすべて画面外へ追いやることができる。そのまま加速を続けて一気に引き離せば、大抵1位でゴールできるため、もし1面やその他、1位でゴールする予定の面で取れなかったときは、ドライバーズポイントと相談して、この方法で1位を取ることを薦める。2周目に行くためには、死ぬことよりも1位を取れないほうが大きな痛手となるので、臨機応変に対処していこう。



レディーといったら少しためて。カウントの「1」を目安に。



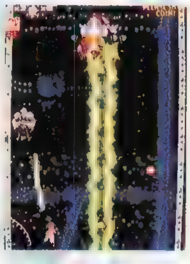
ボンバー!!これでジャマ者とオサラバだ。

STAGE6-L キングダム・グランプリ

まず一番上にはりついて加速。例によってここでこの面の運命が決まる。D・Pがヤバそうならボンバーで蹴ちらして1位を確定するといい。

まず緑のザコと壁から滑ってくる赤い移動砲台。砲台はわりと堅めで、弾を撃たれやすいので気をつけよう。

この後に中型機、これは2種の攻撃をしてくる。チッタ[F]風のレーザーとホーミングレーザーだ。しかし、普通にショットを撃っていれば攻撃される前に倒せるハズだ。装備が落ちているときなどは正面を避けよう。



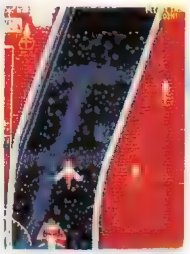
あまり見ることぁないだろうけど、こんな攻撃をしてくる。

この間ザコとともに、もう一種の中型機・メカゴブリンが2機出現する。前作の6面中ボスの小型版だ。こいつも金色と銀色の2タイプある。ここで来るのは金色のほうで、下に弾をバラまいてくる。真横に近い位置が死角になるので壊せなそうなら回避。だがそんなに堅くはないし弾も遅いのでそう恐れることはない。

むしろ銀色のほうが要注意。両手の砲台から1発ずつ、超速い弾が来る。これは出現したら弾の当たらない場所で撃ちつつ待機しよう。

道が右半分になると2ウェイ魔導士が5人。動かずに撃とう。

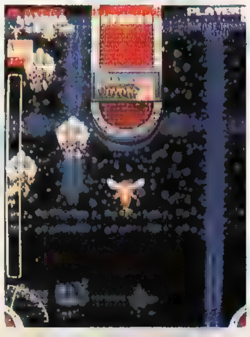
今度は左に魔導士×4。この間三角の赤いザコもくるぞ。この赤ザコはこの後下から3機くるので下の[H]で倒す。少しぐらい撃つのが遅れてもすぐには弾を撃たれないので大丈夫。



下から3回赤ザコがくるので注意。

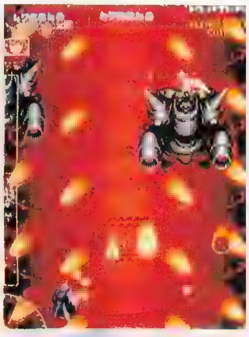
この後は道が広くなり、レーザー中型機と魔導士1匹がワンセットで2回、そして中型機が1機出現。撃っていれば特に問題はないと思う。魔導士の弾はここでは大きくよけたほうがいいかも。

次の分岐では、素直に右へ行くこと。左は魔導士、右は赤ザコだが、左へ行くと右の赤ザコが残ってしまい、合流地点がつらくなるため。赤ザコは1機だけ下からくるので注意。



この分岐は右へ行こう。でないと出口でハマる。

さらにもう一つ分岐し(これはどちらでもよい)、合流地点からザコラッシュとなり右、左の順で銀色のメカゴブリン。中央のラインが安地なので、ここでの縦移動で対処。



銀メカゴブリンの弾は速い。ここから動くな(横には)。



ちなみに金はこんな撃ち方。弾自体は遅い。

そして左、右、左右(2機)の順に計4機、金色のメカゴブリンの後「DANGER」。ここからは壁が電磁バリアになり、触れると死んでしまう。

この一帯で注意するのは、2機ほど下から来る赤ザコ。レーザー中型機が出現の合図。道が細くなるとボスが出現


電磁バリア地帯はこの1機だけ注意。

だ。

実はこの後、ワーニング表示からボスと戦うまでが長い。量産型バシネットが続々と出現し、アーモンド型のホーミングを2発×2ずつ撃ってくる。ここは左右どちらか決めて、出てきた量産型バシネットにぴったりはりついてしまえばよい。ちょうど目の前が弾の死角になっているのだ。


量産型バシネットはすぐ前が弾の死角だ。

ボス バシネットR

言わずと知れた前作のラストボスが今回も登場。

〈攻撃1・レーザー〉
両肩に3カ所ずつある砲台から青白いレーザーが来る。砲台がボウッと光るのが前兆。


レーザー砲台が光ったら正面へ。この場所で撃ち込め。

この間正面から3発ずつ弾がくる。この形態には安地がある。バシネットのちょうど真正面からほんの少しだけ左右にズレた位置、つまり3発の弾の間だ。これでこの状態はOK。

〈攻撃2・ボンバー〉
正面から緑色の球を投げ、ガインのボンバーのように爆風が大きく広がる。実はこのボンバーは、爆発した瞬間までしか判定がない。このことがわかっていれば、左右に大きく動きながら切り返していけばそれほど問題ない。


ボンバーは爆発した瞬間までしか判定がない。欺されるな。

〈攻撃3・乱射〉
一定ダメージ後、両肩が壊れ、両手を飛ばして自機の動きを鈍くして弾をバラまいてくる(これが速い)。素直にボンバーを使うべし。


両手を飛ばして動きを封じる。ボンバーがあったら迷わず使え。

この後はしつこく赤ザコが来るので気を抜かないように。

STAGE6-L

STAGE6-C ヤシキ・オブ・ニンジャ

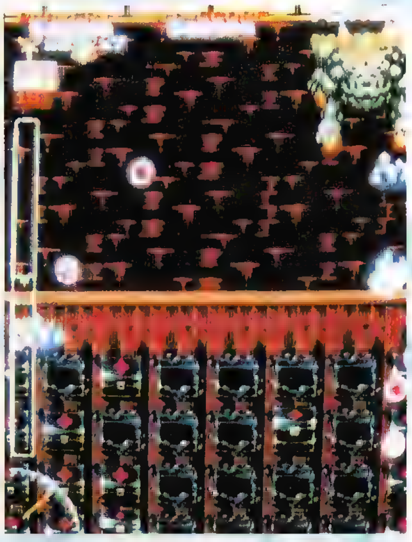
この面は3つの中でも突出して難しい。できれば選びたくない面だ。

まずはタコに乗った忍者の編隊が現れる。ズ〜ッと放っておくとさすがに弾を撃たれてしまうが、普通に撃てば問題ない。

この後右、左の順にコマ犬のような中型機が2機。こいつらは広角に弾を撃ってくる。タチが悪いのは、弾が非常に速い上に動きながら撃つ点である。出現と同時に上へ逃げてやりすごす(Hで倒せたらラッキー、ぐらいに考えておこう)。

門を抜けると橋の上になり、左右の水面から半魚人忍者が現れて3ウェイを撃ってくる。中央の上方で撃つか、一番上までいってしまおう。


ここで撃てばよい。


宝箱はシカトして素早く上へ逃げておこう。

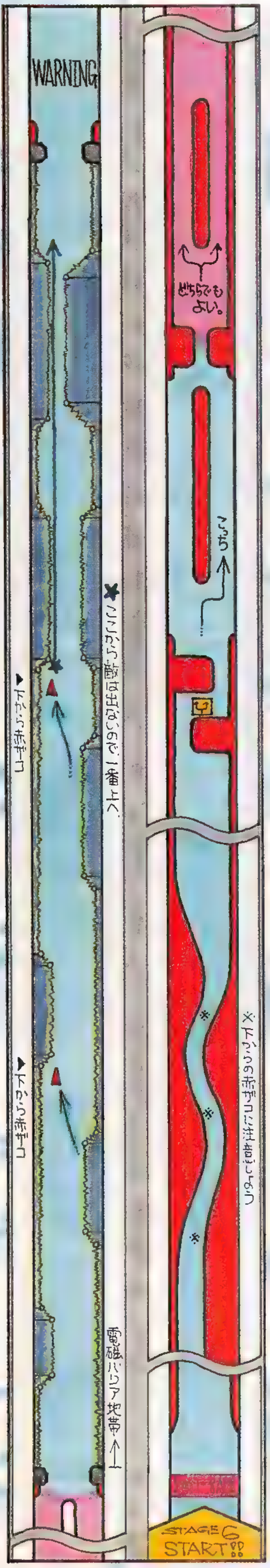
広間に出ると、人形が弾を出してくる。この場所はいいが、後半になるとほかの敵と混合になって厄介だ。

そして宝箱がたくさん。1000点がたくさん出るので回収したいところだが、実はコレは罠。直後人形と共にコマ犬が右から現れる。ササッと上を回り込んでコマ犬をやり過ごしつつ人形の弾を流そう。

この後は3ウェイ忍者地帯。3人1組で出現し、一度着地した後、自分のいるほうへジャンプしつつ3ウェイを出してくる。まともによけるのは辛いので、着地したら少し早めに動き出しておくといい。一応上方が安地ではあるが、体当たりされてうざったい。

ここを抜けるとコマ犬×2左、右と出現するので、左からくる奴の上へ行ってしまおう。

ふすまを壊して進むと、バラマキ坊主地帯。正面から少しズレた位置が安地なので、一番近い坊主の正面ちょいズレの地点で対応しよう。最後に逆三角形に3人現れるが、ここも一番下の坊主のチョイズレ地点でOK。あせって動



STAGE6−Lマップ


坊主は正面ちょいズレで対処。この場所はここが3人に対して安地となる。

いたりしては絶対にダメ。

そうしてコマ犬が3匹。右、左、中の順なので、右端を伝って右上へ行ってしまう。

次の間はタタミからのゴブリガン忍者。比較的楽なのは、左下で小さな動きでよける方法。大半はショットが倒してくれるので、時折きた弾を左右の動きでチョコチョコよけよう。上に逃げてもいい。

人形ラッシュが続くが、左、右、左の順に3匹コマ犬もくる。上方で左右に大きく振るように動き、人形の弾に注意しつつコマ犬の正面は避けよう。3匹目のコマ犬は、弾を撃つタイミングが速いので注意すべし。

最後に控えるは忍者の巨像地帯。像の撃つ弾は真正面が安地だ。一度しか弾は撃たないので、撃ち終わったら次の像の正面へ…という感じでやればよい。最強ならば撃たれること自体少ないし。そしてボス。

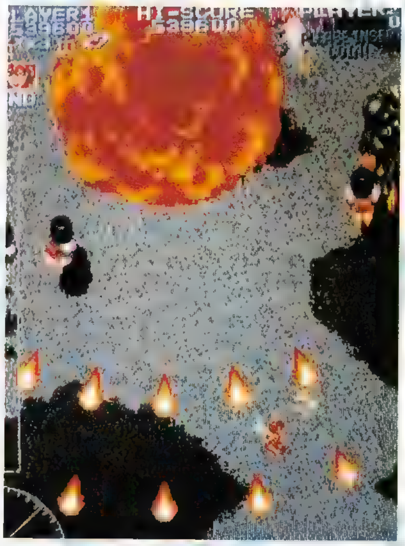
この面では、とにかく生き残ることを考え、タタミ忍者のところは上に退避したほうが無難だろう。

確かにこの面は突発的な攻撃が多く、残りの左右の2面よりは難しい。だがパターンを覚えて対処していけばクリア不可能というワケでは全然ない。

ニンジャヤシキの難しさ、厳しさ…それはほとんどボスのせいなのである。

幸いなことにこのゲームでは、自機が死んでもその場から復活する（最近は戻されるゲームって少ないけど）ので、残機が2機ぐらいあればゴリ押しでボスを倒すこともできるぞ。


コイツらが手強い。左下で小さく動いてよける。


画面上部で対処しよう。


忍者像は真正面が弾の死角になっているぞ。

ボス ハヤテ丸

前作ツムジ丸の息子で、その強さはケタ違い（それも2ケタぐらい）。現在ノーボムで対処できるのは1つの攻撃しかない。

〈攻撃1・ファイヤーウォール〉

両方の壁を行き来し、炎を走らせる。下ド真ん中で微調整をしてよけることもできるが、この方法では辛いだろう。

これに対しては画面上端が安地となっているため、そこで下のⒽを絡ませる。この攻撃を判断して上へ行っていては間に合わない。ならば、ということで初めから上へ行ってしまうのだ。このボスとは常に画面上方で戦うのである。

幸いなことに、ハヤテ丸の最初の攻撃は必ずコレなので最初にある程度ダメージを与えておこう。

〈攻撃2・子分〉

4～5枚のタタミが裏返り、子分の忍者が反射手裏剣を出してくる。ボンバーを使う。


これはここでⒽを当てる。このボスとは常にこの場所で戦う。


反射手裏剣はボンバーを使わないと苦しい。

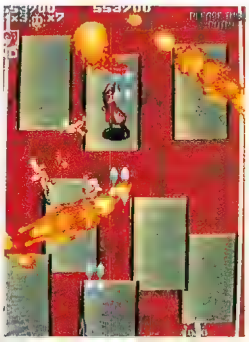
〈攻撃3・ぐるぐる苦無〉

ツムジ丸と同じもの。しかし、今回は分身して2カ所からくるというひどさだ。場所も決まっていない。その分弾は遅いものの、よけ切るのはかなりツラそうだ。一応の方針としては、片方の真横の離れた位置で、真横にくる苦無を目安によける。しかしやっぱりボンバーを使ったほうがいいだろう。


一応この辺でよけられるが、やっぱりボンバーしかねえかな。

〈攻撃4・ホーミング犬〉

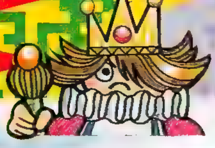
8匹の犬が自機を狙って画面中を走り回るという、ハヤテ丸最強の攻撃。一度画面外に消えた犬が、超高速でどんどん突っ込んでくる。動き回って適当にボンバーでゴマ化すしかない。しかしボンバー1発ではしのぎきれないため、使いどころが問題だ。


これがヒドすぎる。犬の判定は小さいけれど…ハァ（ため息）。

ハヤテ丸唯一の救いは、それほど堅くないということだ。だが途中1回死んだふりをするので注意。炎に包まれるのが本当の最期だ。

ハヤテ丸を倒すと、下から火がせまり、上からは燃えた丸太が落ちてくる。ここは上に入れたままにしておけばよい。健闘を祈る。


この丸太にはぶつかっても平気なので前に出よう。





前半は今までの中型機のオンパレード。だがそれほど難しくはないのでご安心を。

STAGE6-R コボルト・タワー

まずは5-L、3-Rで出てきた中型機群。正面に撃つタイプか、自機を狙って撃つタイプかを見極めて動くように。

吸い込まれそうな搭内へ入ると、まず下へ大量に弾をバラまく中型機。こいつはすぐ横にはりついて一緒に動く感じでよい。一応正面ちょいズレ（これ多いな）が安地ではあるが、真横でⒽにまかせたほうが安全だ。2、2、5の順で3回くると、岩石ラッシュになる。

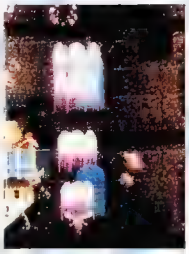
この一帯で注意するのは1つ。ホーミング砲台だ。こいつにⒽを絡めるようにして確実に破壊しよう。でないと、スクロールアウト後に画面外からホーミングが飛んでくることがある。もしそうなった場合、画面中央ぐらいまで前に出て、下方向に目を凝らそう。そのうち中型機や岩落としロボとの混合になるが、ショットを撃ち止めなければ十分撃ち切れるぞ。

ここを抜けると中型機ラッシュ。3-Rのロボと5-Lで大量に出てきたヤツとの混合になる。やはり方針は5-Lと同じ。動き回ってまんべんなく撃つ。弾を撃たれたら、左右どちらかの端へはりつけば5-L型の弾には当たらない。

搭の頂上を過ぎると、大型艦が出現する。砲台からの弾とホーミング、そして宇宙服を着たコボルドの降下兵の攻撃だ。砲台の弾だけよけたら、正面で撃ち込むべし。大型機を2機相手にするとボスの登場だ。



こいつらは横でⒽで倒す。



ホーミング砲台は確実につぶしていこう。



大型艦は正面で撃つ。コボルド兵がカワイイが瞬殺せよ!

ボス 攻撃衛星スティンピー

攻撃は4種あるが、危ないのは1つだけだ。

〈攻撃1・極太レーザー〉

中央の大型の砲台が水色に光ったら、すぐに端にはりつこう。それでこの攻撃は防げる。

〈攻撃2・ホーミング〉

中央上部のハッチが開くとこれがくる。壊せるので問題なし。

〈攻撃3・ガトリング砲〉

両端の砲台（下）が回転するのが前兆。これが見えたらレーザー砲台の上に重なる。ガトリング砲は横方向には撃てないので安地になる。



ガトリングはここで撃ち込めぇ。



こいつぁちょっと。ボンバーを使うことを薦める。



おっとっと。中央が光ったら危険。すぐに端へ退避。

〈攻撃4・機雷〉

両側の砲台から突然1コずつ出し、弾をバラまきながら下にくる。このときのみボンバーを使おう。ちなみにボンバーを使えば、この機雷砲台は壊れる。

このボスは常にレーザー砲台とガトリング砲台にだけ気をつけておき、機雷のときのみボンバーを使えば全然強くない。ここまできてボンバーが1発あれば勝ったも同然だ。

ボス破壊後も大型艦がくるので気を抜かないように。

さて、晴れて1周できたならば、今度は2周目に行くことを考えてみよう。そして目指すは2周クリアだ。お薦めのコースは1周目が4面まで左へ行き、5、6面は…ちと考えどころ。なお、2周目に行くとボンバーは3発に戻るから、1周目で残しても何のメリットもない。ではでは。

連載攻略 最終回

WING WAR

©SEGA 1994

孤高なる空の戦士たちよ、永遠に…

生徒諸君！ 今回のレクチャーを最後に晴れて君たちは一人前の戦士となる。最後のレクチャーを心して読んでほしい。

担当：ウイングウオー航空戦術学校全教官

今回の極秘情報ページは、最後にW・W(ウイングウォー)の生みの親、プロフェッサー・ウチダさんにインタビューをしたのでそれを報告するとしよう。

W・W誕生秘話 始まりはエアレスキュー

ゲーメスト教官陣（以降ゲ）…W・Wの企画はどんなふうに持ち上がったんですか？

プロフェッサー・ウチダ（以降内）…実はエアレスキューのころから始まってたんですよ。

ゲ…エアレスキューというとヘリで敵基地から味方を救出する3Dゲームでしたよね!?

内…ええ。あのゲームは2P同時が可能でプレイヤー同士が協力し合いますよね。でも開発段階では味方を攻撃することができたんですよ。そういうのがあると開発者がやることっていったら…。

ゲ…撃ち合いの対戦ですね!?

内…そう～ヘリで建物の陰に隠れたり、森の中をチェイスしたりと、それが意外と好評だったんですが、名前から言って趣旨が救出でしょう？ これはなぁ～てことで対戦型にする案は保留にされたんです。

ゲ…ではその案は発展して今のW・Wになったんですね？

内…ええ。モデル1のCGゲームのプロジェクトが企画されたときに何やろうかってことになったんです。ほかの研究室が既に色々やってましたから車はデイトナがあったし、タンクもダメ。じゃあガンものは？といってもこれも制作中だったんです。

ゲ…バーチャコップですね。

内…いえ、違います。たしか「テックウォー」というゲームでしたよ。それがどうもCGのガンものだってことで諦めたんです。

ゲ…それでW・Wの登場ですね。

内…そうですね。今思えばW・Wはエアレスキューが元だったんですよ。

W・W開発苦労話 幻の最終ボス ドラゴン

ゲ…次に開発で苦労した点や、やり残したことはありますか。

内…まず、苦労したのはやはりポリゴンの削りですね。一回に表示可能数値が5000ポリゴンですから。最初、モデル1を扱ったことのない人がビル1つに1500ポリゴンも使っちゃったりしたこともあったくらいです。

ゲ…飛行機1機当たりは何ポリゴンぐらいですか？

内…平均500ポリゴンてとこですね。全体的な割り振りは機体に500X2、地表3000、その他1000てとこですか。あとは色々と処理でごまかしてあります。

ゲ…これはやりたかったというボツ案はありますか？

内…色々とあるんですが最終ボスをドラゴンにしたかったことと、ナスカの地上絵ステージを出したかったことですか。ナスカの地上絵はD・Fモードで谷間を抜けた後に出す予定でした。

ゲ…格好よさそうですね。最終ボスがドラゴンとは？

内…もはや私の趣味です（笑）。後ろから炎がバーッときたり、噛みついてきたりともはやスー○ーX(エックス)状態にしたかったんです。これが一番心残りですね。



現在の最終ボスのUFO。これがドラゴンだったとは…。

P・ウチダの更なる挑戦は？ W・W2の可能性



ジョイポリスで体験可能なH・M・D(ヘッドマウントディスプレイ)。これでW・W2が。

ゲ…最後にいきなりですがW・W2の可能性については？

内…ウーム。今のところはないですね。でも、できるのならH・M・Dなんかも使ったよりリアルなものを作りたいですね。

ゲ…今回なかったフットペダルもあるといいですね。

内…そうですね。最後にR-360に入れて完璧ですね。

ゲ…2の予定がないということは空モノも終わりですか？

内…いえ、空モノはどんな形であれ制作していきますよ。

ゲ…噂ではテクスチャーを張った戦闘機がAM1で飛んでいるって聞きましたが…。

内……まだ秘密です。

ゲ…そうですか。でも空モノは続くんですよね？

内…ええ。陸海空、そして宇宙に至るまでセガではゲームをどんどん制作していきますよ。

ゲ…そういえば海ってないですね。ひょっとしてサブマリナーですか!?

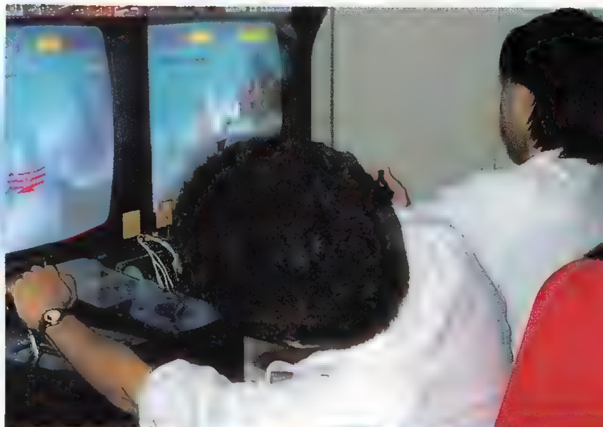
内…まあ色々ですね。

ゲ…（クッ避けられた）とりあえずこれからもセガに期待してよいですね？

内…もちろんです。期待していてください。

ゲ…それでは本日はどうもありがとうございました。

私がW・Wで上手になれたのも、熱意を持てたのもすべてプロフェッサーウチダに出会ってからだった。代々木大会での闘いを今でも記憶している。孤高なる空の戦士に全員敬礼！



ドッグファイトの一コマ。ウチダ氏の愛機はFOKKERだ！



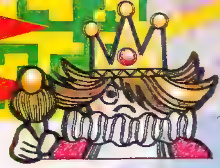
●プロフィール

―内田 誠―
第一AM研究開発部
企画開発課
副主任研究員

制作に携わった主なゲーム
- ●ゴールデンアックス
- ●エイリアンストーム
- ●ゴールデンアックス－デスアダーの復讐－
- ●ウイングウオー

など

実は代々木W・W大会に出場。素晴らしい反応と射撃能力を持つ。次回大会が開かれるのを心待ちにしている。開催を予定したいと思う店舗の方連絡求む！（新声社雪風まで）



ヘリの強さ、カッコ良さ、分かったかい?

戦闘ヘリ対戦講座

最後の講義となる今回は、各機種ごとへの対応策を解説。基本、応用はバッチリかな?

本当は宇宙人:KAL

ヘリの対戦テクニックも、これまでに基本操作、上級操作、応用・攻撃・回避と段階を追って解説してきた。

そこで最終回となる今回は、これまでの上級操作、攻撃・回避のテクニックをマスターしている、または知識としてだけでも心得ている、として話を進めていこう。

ヘリの講義としては初めての、各機種別対応策だ。

VSオッカー 横すべり命だ!

非常に嫌な相手。だがそれは向こうからしても同じことなので辛抱しよう。

まずは基本どおりに〝横すべり〟から入り、接近してくるのを待つ。2次元レーダーのみ見つづけるように。

おたがいの射程に入る直前に向きを変え、そのときのフォッカーの高度と、機体の向きから予想される進行方向にあらかじめ〝予約ミサイル〟を放っておく。高度の違いは、角度をつけることで解決できるので、ミサイル射出前にはきちんと〝前か後ろ〟にレバーを入れておくこと。

すれ違ったあとは、距離が開くまえにミサイルでダメージをあたえておこう。



上下に動いて避けようとする上級者には、回頭直後にヒットさせなければならない。

VSライトニング 地面ターンに要注意!

まじめに戦えば、横すべり法と素早い回頭、追跡で容易に勝利できる。

が、障害物、地面を利用して突然進行方向を変えてくる〝地面ターン〟を駆使してくるライトニングには要注意だ。

ライトニングは速度が速いので、すれ違うときにうまく強制補正をかけて〝こちら〟へ引きつけないと、攻撃のチャンスは一瞬だけですぐに遠くまで逃げられてしまう。

さらに、行ったり来たりするライトニングに腹を立てて無理に全速力で追いかけたりすると、先ほどの地面ターンで不意打ちをかけられる危険性が大だ。



強制補正かかんねー。くっそ~全速力で追撃だ~!逃げんなー!!



げっ!!地面ターンだ!もうミサイルかわせね~~~……。

たとえ相手がライトニングでなくても、逃げる相手を全速力で追いかけるのは非常に危険。ヘリは急に進行方向を変えられないからだ。

したがって、ライトニングが行ってしまったら、無理に追いかけないで次の接触時に強制補正をかけられるよう、横すべりの調節をしておこう。

VSゼロ、ムスタング 相手のプレイヤーの性格によって対処

ゼロ、ムスタングは、たいていのプレイヤーなら正面から突っ込んでくる突貫プレイをかけてくるので、そういう相手には地上より少し上で待ち、射程に入る直前にミサイルを発射して上昇、前進する置きミサイル法を使おう。これに対してアッパーカットで反撃してくる相手には、置きミサイルのあと後退しながら横すべりに入り、斜めからさらに置きミサイル。突貫ゼロ、ムスタングにはこれで十分だ。

上空などから上手に入ってくる上級者には、やはり横すべりから入って迎え撃とう。



真正面からミサイルぶっ放しで突撃してくる無謀なレシプロには、置きミサイルが効果的。

VSホバー スモークバリアを使いまくれ!

ホバー機は、正面からミサイルをおとりに使ってのバルカン攻撃で攻めてくる。レーダーをよく見て、いつミサイルを撃ってくるのかを先読みしておこう。それに合わせてこちらも高度調節をし、前進しつつ下降、距離を詰めて接近戦にもちこむのだ。

接近戦になればこっちのもの。位置関係からいつバルカン、ミサイルを撃ってくるのかだいたい分かると思うので、バルカン攻撃をくらう前にミサイルを発射、続けてスモークを出して「爆風→スモーク」というミサイル&バリア戦法で戦うのだ。

ホバー相手に回頭するときは、後退関係は絶対に使わず、前、前斜め方向へ移動しつつ回頭するようにしよう。



対ホバー戦は、このスモークバリアが鍵を握る。

VSヘリ ……だけに、……の差がはっきり……

待ち合いになるか、正面で撃ち合いになるだろう。

ミサイルの間合いを分かってない相手には、2次元レーダーの意味を教え込んでやろう。

また、横すべりも意外に有効。これに対処できないような初心者には、ヘリの奥深さをいやというほど叩き込むのだ。

ちなみに、アパッチとワーウルフでは、ワーウルフのほうが断然高性能。ミサイルの同時発射数(弾幕)がどうこう言ってる人はまだまだ分かってない人で、重要なのは「加速・減速性能」なのだ。これが他機種とやったときに影響してくる。

上級者には、弾幕だけでは立ち向かえない(砲台もいいとこ。的になる)。回頭・横すべりが重要なヘリにとっては、機動力が圧倒的にいいワーウルフのほうが扱いやすいのだ。

座右の銘は先手必勝!!

A級ホバーへの道

この最終講義で我々の持つ技術をすべて伝え尽くす。さあ最後までついてこい!!

担当：夕焼けホバリング教官　SC部隊長ぴぐ

今回は最終回ということもあるので、基本戦術のおさらいと機種別の戦法を見ていくとしよう。

強制補正の活用

強制補正を活用するというよりは、味方につけるといったほうが意味合いは近い。

前々回の最後で軽く説明した2つの戦術はいずれも強制補正を利用している。

こちらの手違いで前々回の説明には図Ⅲが欠落しているので、ここで改めて図入りで説明しておこう。

ヘッドオン状態からサイド（斜め）ループを撃つ要領でいったん敵機の正面から回避する。そして敵機とすれ違うよりも早く機首下げ&ホバリングを行うことにより、こちらのバルカンを相手の進路上に先読み気味に撃つことができ、バルカンの軌道補正を利用して命中させることができる（横滑り攻撃（スライドアタック）と呼ぶ）。

しかも自機は敵機の真横～斜め後方に位置できるので、続けてケツを取りに行ける。

このとき自機は側面飛行（または側面に近い状態）の姿勢をとっているはずだが、ここから敵機を追尾するときはYAKならそのまま機首下げのみで背後につき、ハリアーなら内側にロールを切りつつ機首を上げ下げして背後を取る。

ヘッドオンから敵機の側面に出るときにミサイルを一発撃っておけば相手の動きにさらに制約をかけられる。

もうひとつの地面に向かって急降下し、地表スレスレでホバーを使ってターンする運動。ターンを始めると回頭中に一気に機首が敵機の方向に向けられるが、これも強制補正の影響を受けているからだ。

強制補正がかかって一気にターンを始めたら、もう次の瞬間には敵機が視界内に入っているはずなので、ターンの速度が上がったら攻撃に移る準備を整えておこう。

先手必勝の心構え

空中戦において勝利を収めるためには"やられる前にやる"ことが一番大事である。

常に一手先を読み、先手先手を取ることで相手よりも優位な状況に立てるようになろう。

そのために必要なのが、早め早めに旋回を開始するということだ。

ヘッドオン～すれ違いという状況になったとき、すれ違い終わってから旋回を始めるようでは遅過ぎる。すれ違う前から旋回を開始するくらいでないと、特に小回りの効くフォッカーなどを相手にしたときに優位に立てない。

背後を取られそうになったときも同様だ。背後を取られてから"どうやって振り切ろう"と考えるのではなく、後ろにつかれる直前から回避運動に入り始めないと、きっちりと後ろにつかれて攻撃を受けてしまう。A級パイロットの操るフォッカーやホバー機に後ろを取られてしまうと、そのまま振り切れずにサヨウナラというケースも十分に考えられる。

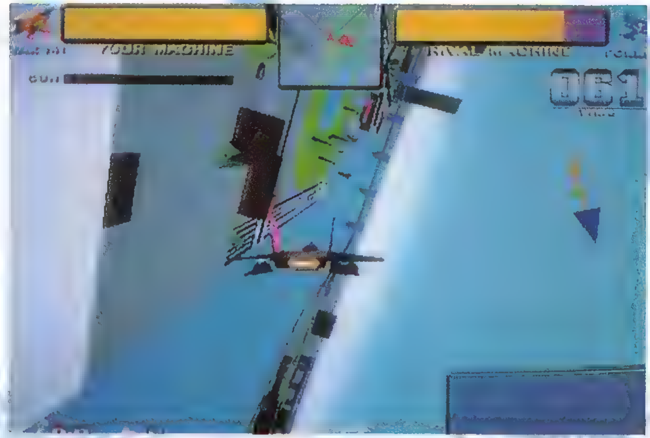
あっさりと後ろを取られることの多かった人は、コンマ1秒でも早く旋回に入れるようになることだ。

また実際に（バルカンで）攻撃を行う際にも早め早めの行動が要求される。せっかく後ろを取ったにもかかわらず、のんびりと敵機を示す四角いカーソルに自機のサイトを重ねようとする光景がしばしば見られる。

しかしケツを取られた敵機は懸命に回避運動をとっているはずなので、サイトが合う瞬間などほとんどない。そのわずかな一瞬をムダにしないためにも、サイトを合わせてからバルカンを撃つのではなく、バルカンを撃ちつつ相手の行動を先読みして、取るであろう進路のほうへとサイトをもっていくようにしよう。

ただしオーバーヒートにはくれぐれも注意すること。

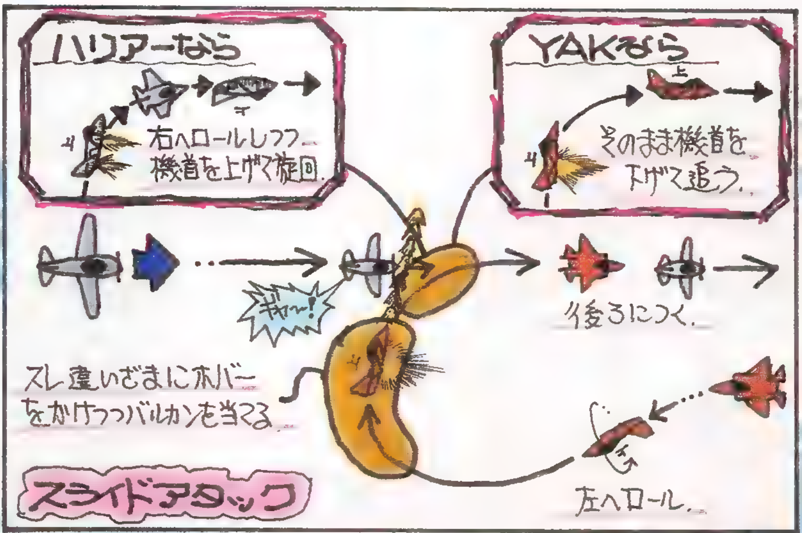
さて、そういった基本を押さえたうえで敵機種別の対応について述べよう。



早めに旋回ができている例。常にこうありたいもの。



旋回が遅い例。敵機はすでに回頭を始めている。



スタートで決めろレシプロ戦

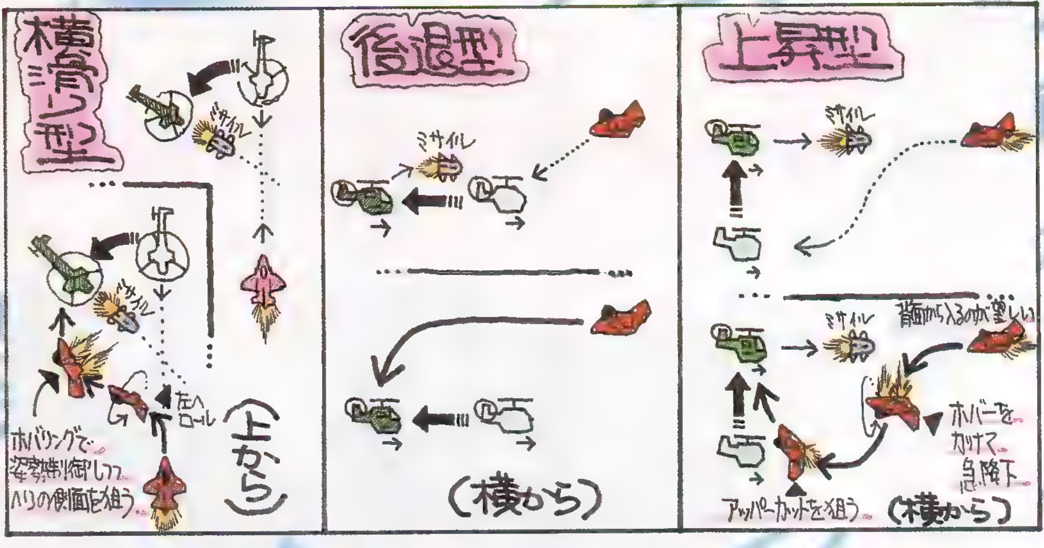
スタート直後のヘッドオンでホバー機が多用すべきなのが、冒頭で説明したスライド

アタックから敵機の背後を取る戦法。これに対しレシプロ機の取れる行動は、こちらの軌道を読んでミサイルを撃ちそのまま離脱するか、こちらの動きに合わせて旋回に入るかのどちらかしかない。

離脱を試みているようならそのまま後ろを取ればいいし、旋回に入られたとしても、自分がホバーのかけ過ぎなどでモタついたりしなければピッチ性能の差で先に回りきれるはずなのでスタート時の優位は動かない。

このまま一気に背後を取ってカタをつけることが望ましいが、レシプロ機側もロールや地面ターンなどを駆使して振り切ろうとしてくるだろう。そのときは小刻みにホバーをかけて、いったんは距離をおいて相手の動きを観察する。

ここで相手がターンしてくるようなら、敵機がこっちを向く瞬間を狙ってミサイルを撃ち、次のヘッドオンに備える。もちろんヘッドオンの状態になったらスライドアタックを仕掛けることを念頭に置いておこう。ここのスライドアタックで再び状況を優位にもっていければベストだ。




振り向く瞬間を狙ってミサイルを撃つ。

運悪く後ろにつかれたら、前述のとおり早めに回避運動に入る。このときYAKは一気に機首を下げて急降下し、ハリアーならレバーを斜め上に倒してロールしつつ降下していくのが最も効果的な逃げ方だ。

ある程度降下したらホバーと強制補正によるターンで攻撃態勢をとれるようにしておこう。ただしこのターンの瞬間も敵機にとっては絶好の攻撃機会となる。ワンパターンにならないように、上昇と下降を数回繰り返してから急降下するなどして行動を読まれないようにしよう。

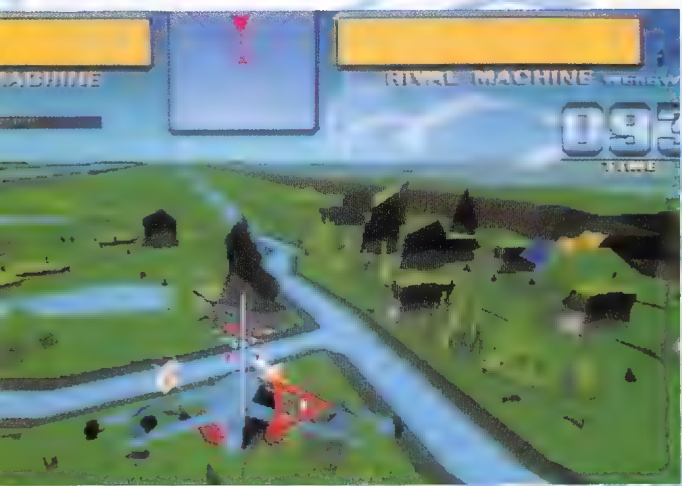
VSヘリ 基本は一撃離脱

ヘリと相対するときは、まず距離をとってホバリングしつつ次の行動を考えるという場面が多くなるだろう。

もう何度も経験していると思うが、こんなところからミサイルを撃っても99%避けられる。このミサイルを避けるためにヘリ側のパイロットが注意しているのが画面上のミサイルのグラフィック(もちろんホバー機が撃ったもの)とミサイル射出音だ。この二者から状況を判断して巧みに上下動でミサイルをかわすわけだが、ヘリ側が一瞬だけ目と耳を失う瞬間がある。ヘリがミサイルを撃った瞬間、これこそがホバー機にとってミサイルを撃ち込むチャンスとなる。

もちろん空中に静止したままではベストのタイミングで撃ったとしても当たるわけがないので、相手に突進しながら撃つことになる。

ここで図2を見てほしいのだが、ヘリの動きは基本的にこの3パターンに分類される。あとはこの3種の複合によってヘリの行動が決定される。いずれにせよ図中の矢印には示されていないが、突入するときはバレルロールを行いつつ進むほうがよい。


攻撃された瞬間が攻撃のチャンス。

ミサイルを撃つタイミングも2通りある。まずは、遠距離から突入開始と同時に撃ち(これは完全な囮)、ヘリを上から下に誘い出して超至近距離から2発目のミサイルとバルカンを一斉に打ち込む方法。もうひとつは、バレルロールでの突入の最中にヘリがミサイルを撃った瞬間を狙って撃つ方法。

両者とも一長一短があるので、どちらの方法で撃っても構わないが、**あくまでもミサイルは囮にすぎない**ことを肝に銘じておこう。本命はバルカンだ。

離脱する際はヘリのバルカンに注意しよう。逃げる際にはなるべく上下動を混ぜつつ機体を左右に振って逃げる。A級パイロットの扱うヘリなら、どんなにうまく逃げたつもりでもバルカン1発はくらうが、これはしょうがない。

バルカンをくらいたくなければ素直にスモークを使って逃げよう。できればヘッドオン6回以内で撃墜したい。

強制補正でムリヤリ引きずられたときは、あわてずに上昇か下降をしてとにかくヘリの正面に出ないことだけを考えよう。

VSホバー 似て非なる

YAK同士、ハリアー同士なら勝敗を分けるのは反応の速さとバルカンを当てるうまさ。

ではYAK対ハリアーはどうだろう。もちろん反応の速さとバルカンを当てるうまさが最重要なファクターであることは言うまでもない。

しかしこれまで我々のレクチャーを受けてきた君たちなら、両機の機動性(ロール、ピッチ)の違いによる軌道の相違が見えてくるはずだ。

結論をいえば、ハリアーは攻撃機会に恵まれる回数は多いが(ロールの優劣)集中砲火を浴びせるにはいたらない(ピッチの優劣)。逆にYAKは後ろにつく回数は少なくなるだろうが、一瞬にして相手をハチの巣にする恐るべき攻撃力があるということだ。

最後に。ウィングウォーで隣に座った人間に勝つために必要不可欠なものは気合だ。実力差が多少あっても、より強く「倒す!!」と思った者が勝つということだけ言っておこう。

これにてウィングウォーの講義は終了するが、分からないことは『W W(ウィングウォー)ホバーでドリャー!!』の係までドンドン質問状を送りつけるように。親切丁寧に諸君らを真のホバー使いに育て上げることを約束しよう。

先読み旋回のコツを掴め!
対戦エキスパート編
レシプロにおける実戦テク

担当教官・TKO

君たちの戦いは『ドッグファイト』になっているか?

ウィングウオーが発売されて、はや数カ月…皆、順調に飛行経験を積み重ねてきたことと思う。

私も仕事柄、幾多の戦場を駆け回ってきたが、それらの戦闘記録を点検していて少々気になった点がある。

それは「レシプロ機に搭乗するパイロットの多くは、動きが単純である」ことだ。

後方の取り合いにならないのは腕が甘い証拠

航空機同士による1対1の格闘戦を、俗に『ドッグファイト』という。これは、お互いに相手の死角である後方を取りあう動作が、犬の喧嘩に似ていることからついた表現である。

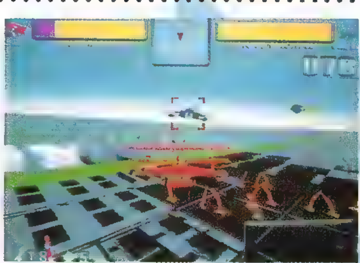


後方に撃てる機体はない。ゆえに後方を取ることに躍起になるのだが…。

ところが、町中で行われている平均的な戦闘行動を観察していると『とりあえず方向表示に従ってレバーを倒している』だけのパイロットが、いまだに多い。

お互いにただひたすら『すれ違うだけ』で、読みも戦術も何もない…こんな戦闘を繰り返していたら、いつまでたっても技量は上がらない!

某開発・プロフェッサー内田氏なら、その程度のパイロットは文字どおり『秒殺』してしまうだろう。


上級者の戦闘では、少なくともこんな状況は絶対にありえない。

そこで、これから述べる二つのポイントを良く理解して、実戦で役立ててほしい。

ケースその1 開始早々、ヘッドオンで直進するのは…?

対レシプロ、ホバーの場合、ゲーム開始時はお互いに正面を向き合った形になっている。

もし君がミサイルの射程を『完璧』に把握しているというのであれば、ここでまっすぐ突っ込んでも構わない。

だが、それができないようなら『絶対に』避けるべきだ。

特に対ホバー機の場合、誘導ミサイル&バルカン砲の速射性という2つのアドバンテージを相手に有効活用させる結果に終わるだろう。

結論から先に述べれば、一定水準以上で技量が均衡しているパイロット同士なら、レシプロよりもホバーのバルカンのほうが先に敵機に着弾することになる(しかもホバースライドを使われたら、目も当てられない結果に終わる)。

何の芸もなく正面から突っ込むことの不利は、これだけでも明白である。

そこで俄然使えるのが、前々号の基本編で紹介したバレルロールによるアプローチだ。

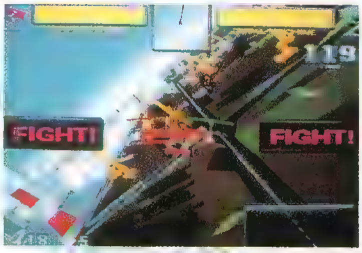
今回は、もう少し詳しく解説してみよう。

相手に動きを把握させないためにバレルを行う

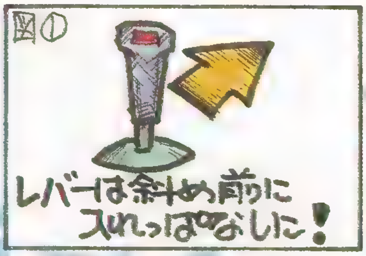
これは『相手に自分の動きをトレースさせにくくする』ことが目的で、一定の回避効果を得ながら、正面で相手の動きを捕らえつつ攻撃に入ることができるのが最大の利点。

完全に正対した状態でバレルロールを行っている相手に火線を合わせるのは難しいため、特攻などという愚かな行為をしてくる相手を除けば、まず確実に『すれ違う』ことになるが、実はここに攻撃&背後を取るポイントがある。

まずは、レバーを斜め前に入れてバレルロールを開始する。ミサイルの射程に入るまでは、相手を常に画面内に捕らえつつロールを続行。



いったん、どちらかにひねってからバレルを開始して…、




後方へと一気に回り込む!

一応、ミサイルの射程に入ったら必ず一発撃っておこう。

敵機がそのまま直進、もしくは特定の方向へ切り返すようなら、すれ違う一歩手前で『スロットルを絞り、相手方向へと一気に』機首を向ける。

他機種ではまず無理だが、フォッカーならこの瞬間にミサイルを撃て爆風が当たる。

後は、そのまま相手の背後へと旋回を続ければOK。


後ろは取りにくくなるが、フォッカーでミサイルを当てるならこんな感じで。

機種ごとにピッチが違うので、タイミングはムスタング→零戦→フォッカーの順で早めになる。

手順としては簡潔だが、相手を見据えながら動けるという分かりやすさが最大のポイントだ。

ケースその2 微妙にすれ違うときの機動

次に、スタート時以外で正

面からすれ違う時のポイントを解説してみよう。

旋回性能がほぼ互角の機体同士で戦う場合、両者が同じタイミングで旋回をし続ければ必然的に『すれ違い』ばかり起こる。

もちろん実戦でそれだけに終わるなんていうことは少ないが、似たような状況に陥ることは多い。

では、何ゆえに陥りやすいのかというと『いかに相手より早く旋回を開始するか』という、単純な事柄を見落としているからにほかならない。

ミサイルを撃ちながらバルカンを当てに行くな!

多くのパイロットの失敗は、これに起因する。

はっきり言って、これはホバー機の取るべき戦法。

攻撃速度の遅いレシプロ機がこんなことをしていたら、同機種戦ならともかく異機種戦ではこの先絶対に勝てなくなる。

『正面からミサイルを撃ちつつバルカンを当てにいく』行為そのものが、自分の機動を限定してしまっていることの愚を悟ろう。

正面からミサイルを撃つタイミングが…

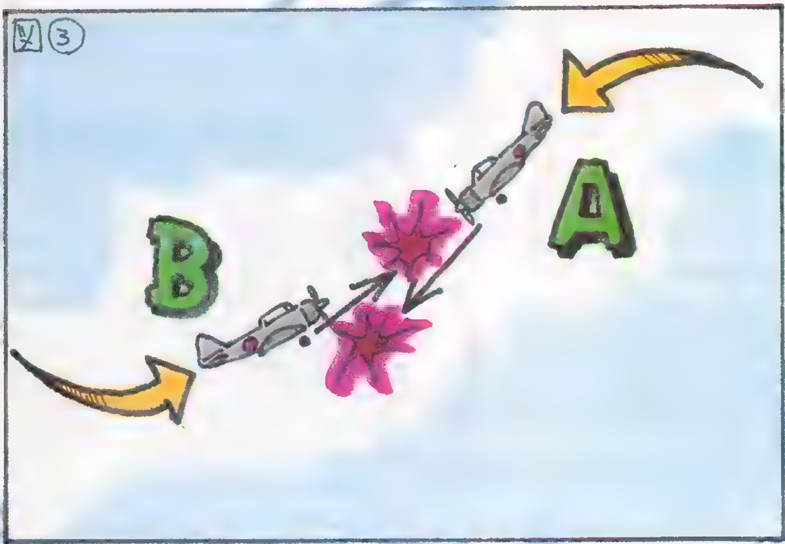
最大のポイントは、ミサイルの射程に入る瞬間に『腹を相手方向に向けて』機体を旋回させることと、『向けた瞬間にミサイルを撃つ』という、この二点だ。

なぜかというと、ミサイルは機体の『下部』から射出されるからだ。これは図③を見てもらえば一目瞭然。

図②



図③



A・B機が共に同じタイミングで旋回・攻撃した場合、A機のミサイルは当たらないが、B機のミサイルは確実にヒットする。

これはどの場合にも言えることなので、必ず頭(と体)に叩き込んでおこう。

『すれ違うのなら、腹を向ける方向に抜けろ』これは鉄則だ。

これらを踏まえつつ、図②のようにミサイルを撃って旋回。もし相手が旋回した方向を確認してから機体をひねっても、まず間違いなくミサイルの爆風がヒットする(零戦だとチョイきつい)。

相手が反対方向に旋回したら、なるべく距離を離さないためにスロットルを絞りきって鋭角に旋回する。

こうすることで、相手よりも一段早く旋回することができる。ちなみにこの戦法は、ミサイルの射程を完全に会得していることが前提となる。

確実なタイミングでミサイルを置くことができるようになるまで、何度も対CPU戦などで練習を積もう。

…良く相手の…方を取ったら…

基本的には、スロットルを絞ってオーバーシュートを警戒しつつ、バルカンを優先して当てに行こう。

ミサイルを撃つのは、相手が自機を振り切ろうとする旋回のタイミングを掴んでからでも遅くない。

落ち着いて敵機を観察し、動きを見切ってしまおう。

スロットルを絞ってつかず離れずの間合いを堅持しつつ、2次元レーダーを確認する。

もしも相手が反転を試みているようなら、その方向にミサイルを置いて先読み反転。

スロットルによる距離の調節が完璧で、なおかつフォッカーに搭乗しているのであれば、この時点でミサイルのヒットは保証されたも同然。

他の機体でも、かなりの確率でヒットを期待できる。

ただしムスタングの場合、ロール&ピッチ性能が低いので、ミサイルを撃った後の反転が間に合わないことがある。

そこで、敵機が反転を試みようとした瞬間に一気にスロットルを全開にし、バルカン&ミサイルを当てに行ったほうが結果的に良い場合もあることを最後に付け加えておこう。

…よりも先に…勢を整える!

レシプロで強くなるためには、これは必須項目。

先読み旋回のタイミングは絶対にマスターしてほしい。

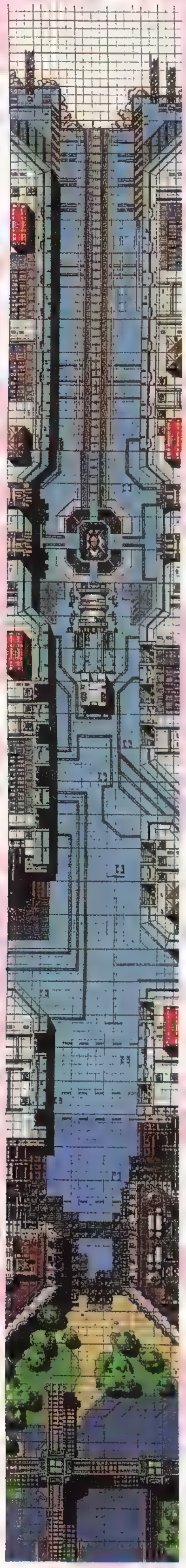
後半戦に突入!! レベル5・6攻略

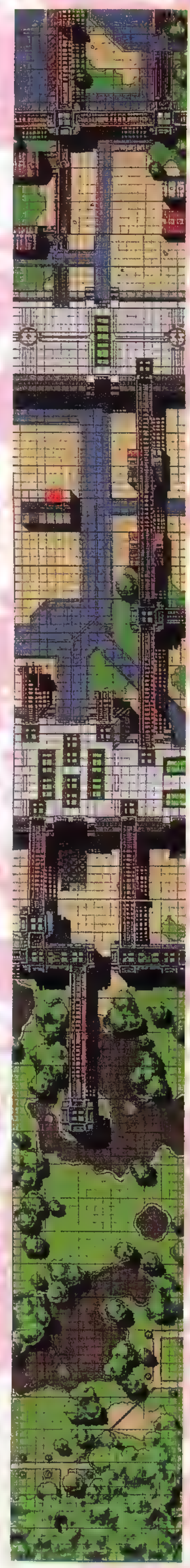
雷電DX

©セイブ開発

緊張感高まるレベル5、そして宇宙面のレベル6。雷電IIより難度は若干低いものの、気は抜けない。気を引き締めていこう!!

担当：FRS-N.O





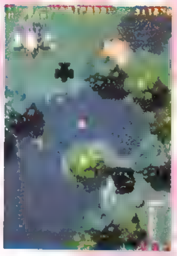
LEVEL.5「敵地上中継基地」

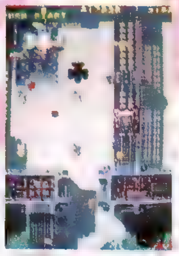
雷電IIでも、ひとつのフシ目となったレベル5。DXでも、やはり要のステージとなる。

特に注意してほしいのは、立体線路の下を通るザコ戦車。こいつがくぐっているときはこちらのショットが通り抜けてしまう。

あと、このステージは特に画面中心より下の左右からフッとザコ戦車が現れるという点。アイテムを取りにいくなど、画面の上方へ行くには一層の注意が必要とされる。

ここでもショットは赤バルカン、サブウェポンはホーミングで。









LEVEL.6 BOSS
ハーケスタル
アーヴィー
ゲルメス
地球側コードネームII
ブラックバード

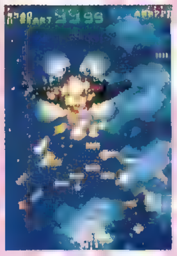
途中まではIIと同じ戦法が通じる。そのため、ハーケスタル、アーヴィーは同じ戦法で、ゲルメズになったら、地面のレールの左のラインに自機の先端を合わせれば自動的





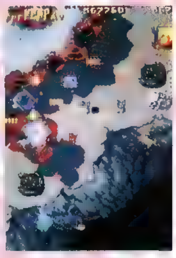


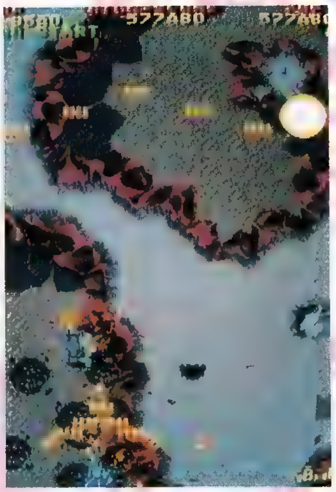
に一発目のバラまき弾は避けられる。
　さて、次からは、この攻撃が下段でも行われる。このときの2発目が至近距離なので、この弾を右へ避けなければならない。この避け方は、1発目を避けた直後に回避運動をとらなければならない。
　次に、弾連打のモードは、右端と左端のみ、ショットで壊せない弾で、その内側が壊せる弾。ちなみに、赤バルカンで来るのはここのためと言って過言ではない。ちなみに青レーザーではここで避け切れずにやられることになる。

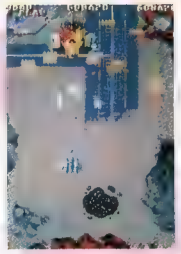


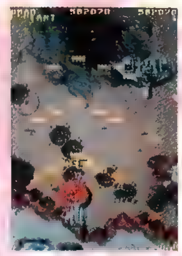
LEVEL-6「クリスタル大陸」

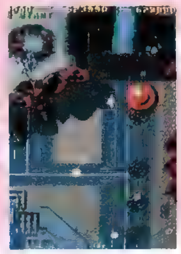
　ここは、雷電Ⅱよりも簡単な構成となって少し安心できるようになった。ただし、赤バルカンで来るのが必須条件となる。つまり、レベル5からノーミスを心がける必要があるのだ（そこまでノーミスならば、すぐにⓅが出るのでリカバーも可能だが…）。
　6面では、2カ所で戦車ラッシュがある。しかし、岩場を見てみれば周囲のクリスタル状の部分にザコ戦車がスタンバイしている。これを見れば、まだラッシュの位置を正確に把握していなくても対策は立てられるぞ。
　岩場の終わる付近で、青レーザーに武器チェンジしておこう。
　ボス手前には勲章がたくさんある。3000点と少しでも多く取ろう。





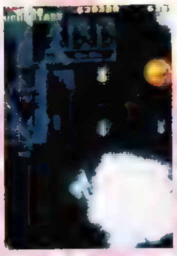




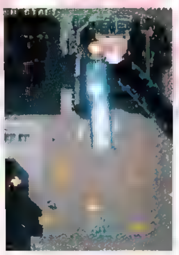


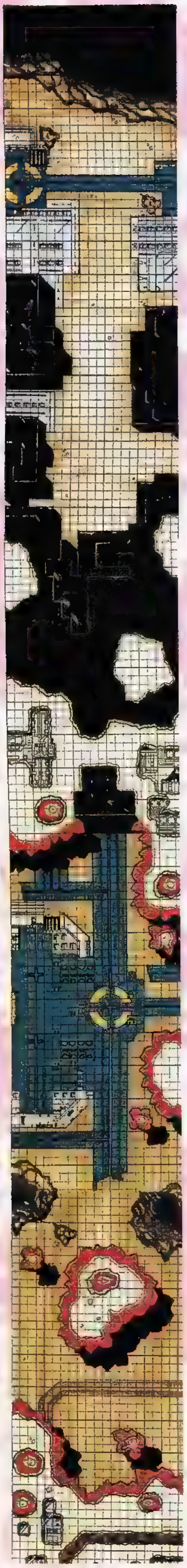
LEVEL-6BOSS メシュキーデラーズ 地球側コードネーム=グラファイト

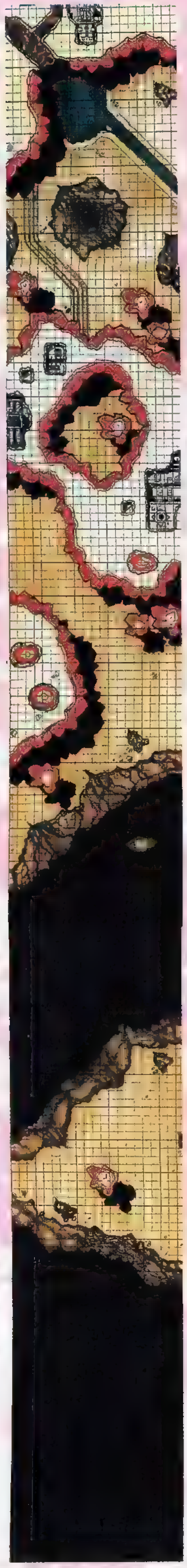
　このボスが雷電DX中でⅡよりも最も弱体化したボスと言える。
　実は、フル装備の青レーザーなら、弱点を撃ち込んでいるときに起こるモードチェンジをキャンセルして、すぐ次の段階に持ちこむことができるというわけだ。このため、簡単なモード→簡単なモードというアルゴリズムとなってくれる。おまけに主砲が3WAYでなくなったのも簡単になった原因のひとつだろう。
　というわけで、青レーザーで弱点に撃ちこみつつ自機は最下段に位置させておけば、ほとんど弾よけせずに倒せる。











攻略第1回

バーチャコップ

VIRTUA COP

STAGE 1「波止場」

今回から攻略開始のVC。
基礎も踏まえて速射!!

担当：バーチャシティ第2分署特捜課課長N.O

これだけは知っておこう!! 攻略知識編

★敵のやられ判定

バーチャコップの敵は、ボス以外は一発当てれば倒すことができる。だが、実は腕や足を狙撃した場合、まだやられ判定が残っている。この敵はもう攻撃してこないが、問題はこの後ろの敵。前の奴が邪魔で後方の敵に当てにくいということがあるのだ。

これを解消する手段はつぎの通り。



手足を撃って倒しても、消えるまで邪魔になることがある。

●頭か胸を狙う

こうすることで、ヒットした敵は一発でやられ判定が消える。



頭か胸を撃てば一発で判定が消えるぞ。これで直後に敵が重なるように現れても安心。

●ジャスティスショットを狙う

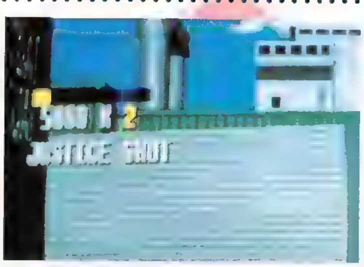
このゲームには隠しボーナスが存在し、敵の拳銃に弾を当てて吹っ飛ばすことで「ジャスティスショット（正義の一撃）」というボーナスが与えられる。これは得点も5000点と高く、先ほどの話のやられ判定も消える。だが狙うには人並み外れた正確さが要求される。



ジャスティスショット、なんと一回で5000点。稼げるぞぉ～。

ミスは許されない!! 倍率システム

画面左上にあるゲージ、このゲージは敵を撃つたびに増え、いっぱいになると「×2」に表示が変わる。この倍率は「×9」までかかる。ということは、出現即倒すと高得点のバーチャコップにおいて、この倍率は落としたくないボーナスだ。しかし、この倍率は自分がミスする（ダメージを受ける）とガクンと落ちてしまう。

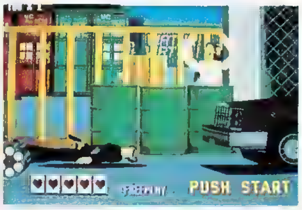


倍率を狙うならノーダメージは必須だ。

かくいう私は、7倍まで増やしたことがあるが、これを維持しなければならない集中力にキレそうになったぞ!!なにせ一発くらっただけでオジャンだからねえ…。ハイスコアラーの皆さんがんばってくださいね。

パターン化せよ!! 出現即倒せ!!

バーチャコップは、敵の出現が完全パターンだ。よって、特定の個所以外は出現即倒していくパターンを作っていこう。



VCの敵にランダム性はない。覚えることが最良の攻略法。

アイテムを使いこなせ!! リスト一覧

●マシンガン

弾数は30発。トリガーを引いたままで弾を連射できる。

この武器はリロードして補充することはできない。30発撃ち切るか、ダメージを受けた時点でなくなってしまう。

●ライフル

弾数は24発。トリガーを引くたび三連射できる。これもリロードは不可能、被弾するかダメージを受けるとなくなる。

●オートマチック

弾数は15発。この武器はリロード可能だがダメージを受けるとなくなる。

●ショットガン

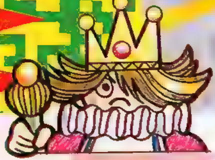
弾数は6発。取ると攻撃判定が大きくなり、敵に当てやすくなる。これも被弾するとパアに。

●マグナムガン

弾数は6発。障害物を貫通させて敵に当てることができる。障害物から少ししか体を出さない奴に有効。

●ライフ

これは武器ではなくて体力アップアイテム。特定の敵を倒すともらえる。ちなみにライフのMAXは9で、それ以上は増えない。



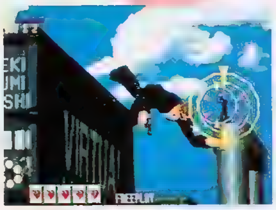

2人目。


遠方三連チャン。まず一人。


ドアから転がってくる。少し先のほうを予約撃ちするとよい。


このマドに現われる敵は反撃タイムが早い。速攻命。

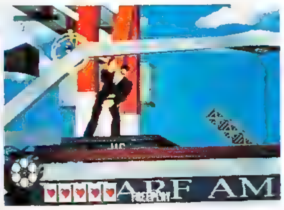
ステージ「波止場」
武器闇取引を阻止せよ

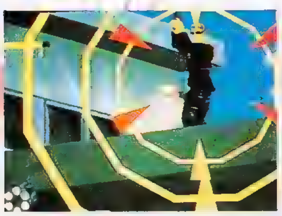

右方へズームしてこんなとこにいる敵が…。予約撃ちで攻撃。


ここはドラムカンを誘えば爆発して周りも巻きこむ。


木箱から左へ転がる敵。


ゲートが開いて中へ。


3人目。こんなに遠くにも!!


シーン1に似ているが、今度は人質も出る。敵の頭を撃とう。

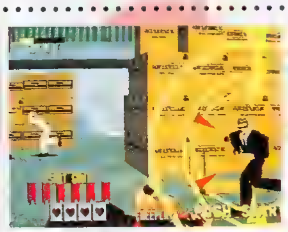

シーン1最後の敵。2連チャンでくる。奥の敵を狙え!!

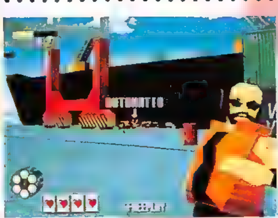

通り過ぎてから反撃!!


この面の最難関。人質が目前にいるが…。


ビルの屋上にも敵がいる。動きが速いので多めに撃て。


倉庫内左上。3人まとまっているので早めに連射!!


倉庫内。人質が左へ逃げると画面が引いて敵が出現。


タンカーの敵が落ちてくるアイテム出現。しかしこいつの始末が先。


タンカー上の敵。人質の右を撃つ。人質に当てないようにね。


ボス顔見せ後、右へスクロールするとき3人連続で現われる。


①ミサイルは撃ち壊す。ある意味、ミサイルを壊すついでにボスを撃つ、ぐらいに考えていい。

ステージBOSSコング

ミサイルランチャーは全部撃ち壊せるので、マメにリロードしつつ破壊せよ。コングがランチャーを捨てても油断するな!!

TO BE CONTINUED…


こいつは人質を追っている。このときに倒してしまえ。


④ズドン!!


③…やっぱね。



②ん?降参するの?

ボス大攻略!! これで全2周クリアバッチリ!!

ずんずん教の野望

誰もが一度はハマる対ボス戦。一回わかればもうこっちのもの。

ボス戦攻略 その前に…

最初に、通常面について触れておくことにしよう。

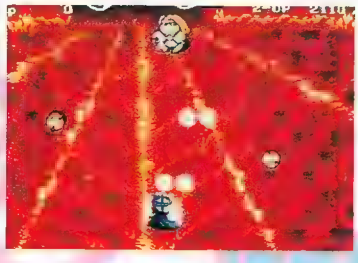
さて、各アイテムはスピードダウン以外全部取っていこう。フルスピードで丁度いいくらいの速さなのでバリバリ取りまくろう。



これがスピードダウン。あまり取りたくないね、弾避けのペースが狂うし。

つぎに、敵については耐久力＝2の奴が、面によって補充される。インドステージなどは、上左右からかこむように一気に出現するのであまり上方にいてはいけない。

アイテムでは、縮小と無敵が時間制となっている。



各通常面は規定数の敵を倒すと耐久力＝1のザコラッシュになる。画面下部にはいること。

無敵については、切れる少し前にお地蔵さまが点滅するのでそれまでは敵に突っこんで撃ちまくり、少しでも多くの敵を倒そう。

ステージの順については、アメリカ支部から左に進むパターンがよい。ボス攻略もこの順に進めて行く。

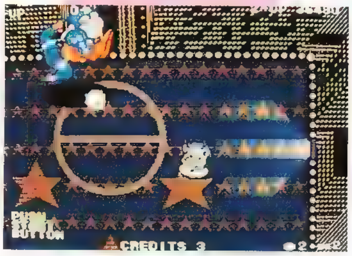


右のアメリカから、欧州→亜細亜→日本へと行くのが難度の上昇を抑えられるルートだ。

米国支部 アメリカ支部長 クリキントン

場所

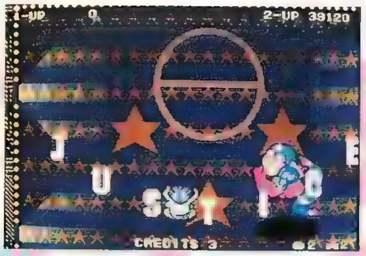
こいつだけは、画面全体を大きく回っている。このため、画面を大きく時計回りしてくるときは、画面上部へ行けば体当たりはされない。



全面中例外中の例外、こいつの時計回りアタックは画面上部が安全。

クリキントンの正面にいると、直線的に体当たりしてくるが、逆にこのときが撃ちこみのチャンスだ。

「JUSTICE」は、SとTの間を抜けるのが最もよい避け方。クリキントンは、このあと時計回りアタックが来ることが多いのでTとI、IとCの間を抜けるのは極めて危険だ。SとTの間を抜けたあと時計回りアタックが来たら、抜ける動作のまま上へ直進してしまえばよい。



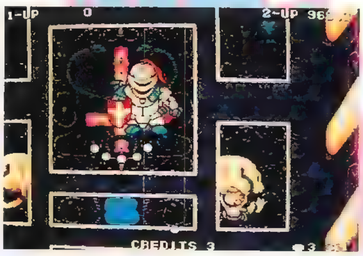
SとTの間で避けるのがベスト。

欧州支部 欧州支部長 キングアーサー

場所

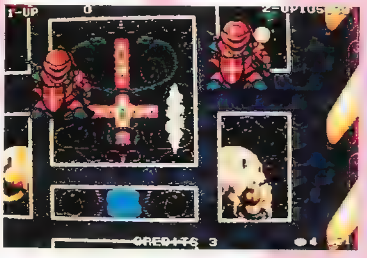
最初のモードは、画面の右→上→左→下→右…の順で5WAYを撃ってくる。このとき、下で撃つときはアーサーから大きく離れ、残りの3カ所で撃つときや、各移動のときに助平根性出して撃ちこみに行く。画面下部のときは5WAYを至近距離で撃たれることになり、避けにくくなる。

こうして撃ちこんでいると、



最下段で5WAYを避けるのはつらい。このときは逃げ。

第2段階に突入する。第2段階は、分身して雷を撃つ攻撃。だが、このモードのときは



この辺に陣取ってチョンチョンと雷を避けていれば勝ち。

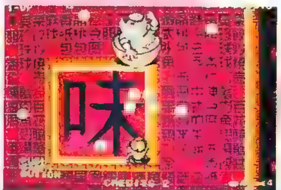
先ほどの5WAYは撃ってこない。雷のみなので、画面右下に陣取って右に現れたアーサーだけに撃ちこもう。雷はこの位置ならあまり来ないからだ。たまたま来た雷だけをチョンチョンと避けていればOK。全ステージ中もっとも簡単に倒せるボスだ。

亜細亜支部 アジア支部長 ラーメンマン

場所 4千年の間

ラーメンマン自体は左右移動しかしないことを頭に入れておく。彼の攻撃は、うず巻き状に広がるナルトと正面から撃ってくるギョウザだ。

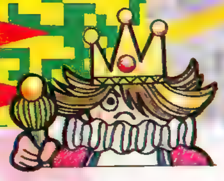
ナルトは、写真で示したくらいの広さになったら中央に入り、撃ちこむ。ギョウザは、ホーミングしてくるが急角度には狙ってこないことを利用してラーメンマンの進行方向の斜め下に一緒に移動して、撃ちこもう。ギョウザは、常にラーメンマンの横に行って



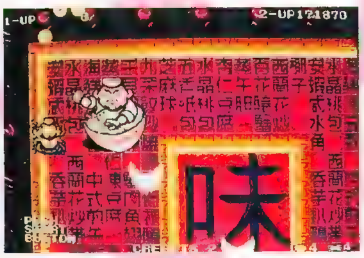
ナルトがこのくらい広がったら中に入り…、



斜め下に張りついてラーメンマンと一緒に移動。



しまえば追ってこない。



ギョウザは急角度には撃ってこない。

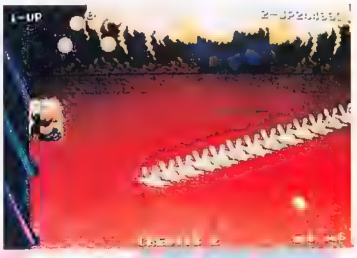


誰もが1回はミスるボス。まず最初の小判3WAYモード時は普通に撃ちこんでいればよい。ただし、ある程度撃ちこんだあと（or一定時間が過ぎたとき）円ノ介が画面端に行ったときに張り手レーザーを飛ばしてくる。画面端に



最初は3WAYを避けつつ撃ちこむ。

行ったときに来る、ということを念頭に「そろそろヤバイ」と思ったら、円ノ介が画面端



張り手レーザーはレバー入れっ放しでかわすこと。この手は際限なく伸びてくるので立ち止まっていてはダメ。

につく前に斜め上に回避運動をおこそう。ちなみに張り手レーザーは、避けるときレバーを入れたまま（つまり動きつつ避ける）でないと当たってしまうので気をつけよう。

このモードを過ぎると、小きざみに右右に阿修羅閃◯しつつ短い張り手レーザーを飛ばしてくる。このときは、テキトーにレバーを左↓右↓左…と入れて止まらなければOK。

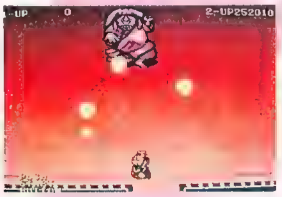


円ノ介の張り手レーザーは画面端についたときにくる。このことさえ頭に叩きこんでおけばこのボスはもう怖くない。

最終モードは、両手から弾を投げてくるが、円ノ介の真下のラインが安地なので、円ノ介と縦軸を合わせるようにすれば自然と弾も避けることができるぞ。



このときは左右に避けるだけ。

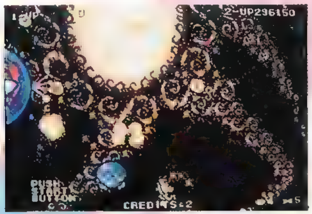
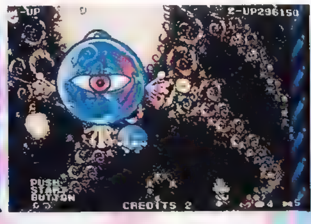
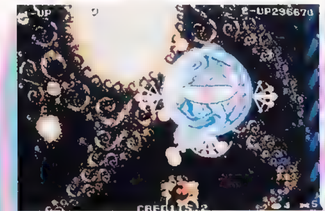


円ノ介とラインを合わせておけば弾に当たらない。



いよいよ最終面ボス。アースノイドからは、小ノイドが撃ち出されてくるが、これは弾を当てると吹っ飛ばすことができる。

写真群Ⓐの位置から真右にずーっと移動してきたら、小ノイドの射出タイミングをよく見て、自分の前に撃たれる弾を目押しで1回撃とう。そして、目前の小ノイドを撃ち

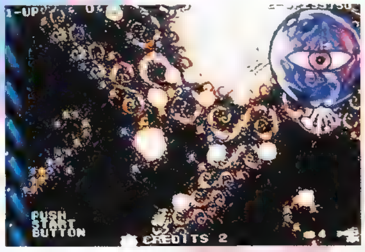




〈写真群Ⓐ〉

返しながら反対側へ抜ける。

アースノイドが右へついたら、一瞬上へあがって左下へ来る。このときの小ノイドも当たりやすい。ここは、そのアースノイドの左下へ動く軌道上で待ち、弾を連射するだけでいい。

このあと、アースノイドは画面上部でバラまき弾を撃ってくる。このときに少し撃ちこんだら、写真Ⓑの位置で弾



ここの間で避ける（写真Ⓑ）。

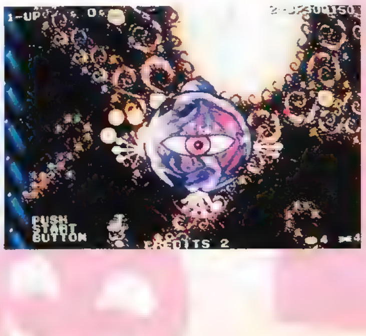
避け。今度はアースノイドが最下段まで下がってきて左へ移動する。自分は画面左下で待ち、アースノイドが上昇するときに撃つ小ノイドをちょっと右に動いて撃つ。すぐ後にまた左下に移動してくるので、上昇したアースノイドの左下に位置していよう。このときの深追いは死を招く。

この後のバラまき弾の後、最下段まで移動、つぎは最初のルーチンに戻る。

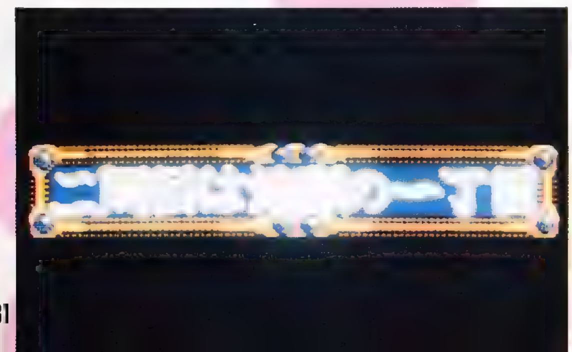
以上で、1周は終了し、少し敵の弾が速くなった2周目に突入する。全2周すれば、ほのぼの（?）としたエンディングが見られるので、ぜひ2周ALLめざしてがんばってほしい。1周できる人なら、必ず2周できる難度なのであきらめずにトライし続けよう。



追いつめられるがここにいて、アースノイドが上昇するときに撃つ小ノイド1匹に神経を集中させる。



またすぐに左下にくるので要注意!!



気分はもう着せ換え人形（違うか…）

パワードギア

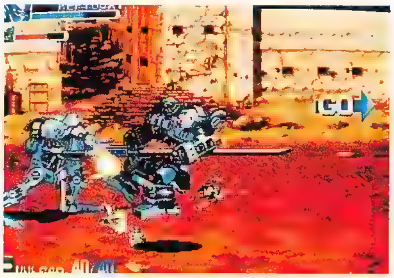
腕や足を着け換えて敵を攻撃するこのソーカイ感。これならメカ好きのキミもメカ嫌いのアナタも安心だ。

担当：MK－SC派ぴぐ

まずは基本操作を覚えよう

パワード　ギアの操作系統は1レバー&3ボタン。Aボタンがアタック、Bボタンがサブウェポンとなっている。ボタン配置は違うけれどエイリアンVSプレデターに近い感覚で操作できる。

A+B同時押しでメガクラッシュが使えるのは今までのファイナルファイト型のものと同じだが、パワードギアではB+C同時押しで超メガクラッシュが使える。



レプトスの長距離攻撃。レバーは心もち遅めに入力。

メガクラッシュは自分の体力の消費も少ない分、攻撃範囲も狭く与えるダメージも少なめ。それに対して超メガクラッシュは画面全体の敵に大ダメージを与えるが、かなりの体力を消費してしまうので、2種類のメガクラッシュを時と場所に応じて使い分けよう。ちなみにメガクラッシュ中に移動することもできる。

そのほか全キャラ共通の特殊操作としてダッシュ、長距離攻撃、ストンピングがある。

レバーを同方向に2回入れるとダッシュになり、ダッシュ中にAボタンでダッシュ攻撃ができる。パワードギアではダッシュ中とジャンプ中に本体そのものに攻撃判定があり、ダッシュして敵に体当たりするだけでもダメージを与えられる。

ストンピングはジャンプ中にレバー下+Aボタンで出すことができ、落下の軌道や攻撃の方法はキャラによって異なっている。

そして長距離攻撃だが、Aボタンを押してすぐにレバーを右に入れることで出せる（右向き時）。腕から長い武器が伸びて敵を貫き、ダメージ、リーチともあるのだが出るまでにスキがあるので、その瞬間を狙われないように注意したいところだ。これもキャラによって性能が違っている。

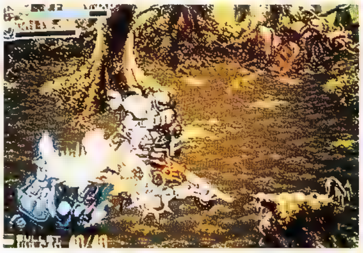
さらにもうひとつ、連続攻撃についても知ってもらおう。もちろんパワード　ギアにもボタン連打による連続攻撃というものが存在するわけだが、そのときのレバーの方向で最後に繰り出す技が変化する。

レバーニュートラルか相手と反対側に入れていればノーマルの連続攻撃になり、最後は、アッパーカット風に上昇しながら攻撃する。

レバー上に入れながらだとノーマル連続攻撃のアッパーが、より高く上昇する。このとき下降中にレバー下+Aボタンでストンピングで攻撃できる。ストンピング攻撃の性能のよいレプトス（青い機体）やフォーディー（黄色の機体）にとっては重要なテクのひとつだ。ちなみにガルディン（緑色の機体）ではノーマル連続攻撃と変わらない。



高く舞い上がってから、



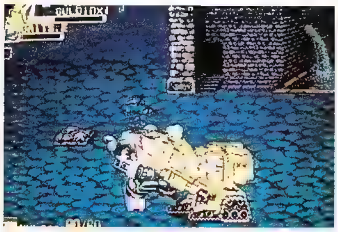
一気に急降下してストンピングだ。

またレバー相手方向なら長距離攻撃が、レバー下ならダッシュ攻撃が、それぞれ最後に出る。

なにも考えずに敵の正面で長距離攻撃を出そうとしても隙が大きいので反撃を受けやすい。それに比べて連続攻撃からの長距離攻撃なら反撃される心配も少ない。

最後につかみ。敵に密着してAボタンを押せば敵をつかめる。その後レバーニュートラルでAボタンを押せばつかみ攻撃、レバー左右+Aボタンで投げになるのはもう馴染み深いシステムだ。敵をまとめるのに重宝する。

それでは各パーツごとの説明に入っていくとしよう。



つかんでガン、ガン、ポイは基本だね。

ARMS

なんといっても攻撃の要となる腕（ARM）のパーツ。その性質を熟知せずに敵陣に突っ込んでいくのは無謀というもの。

効果的に武器を使い、反撃させることなく敵メカを破壊に追い込むのだ。

D（デス）・DRILL

●長距離攻撃
スカッターシェル

●特殊攻撃
ダッシュドリル

先端がドリルとなっているアーム。腕を振るときのモーションが大きく、その瞬間に攻撃を受ける危険性もあるが、威力は絶大。

レバー入力+Aボタン連打で出せるダッシュドリルは攻撃しつつ移動できるので敵を押し込んでいける。

またAボタンを押すときのレバーの入力方向に方向転換できる。



斜めから突進すれば反撃されにくい。

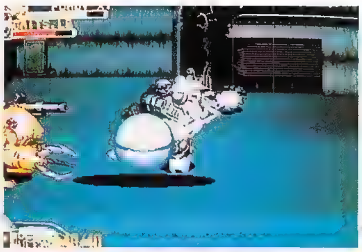
C（チェーン）・SPARK

●長距離攻撃
なし

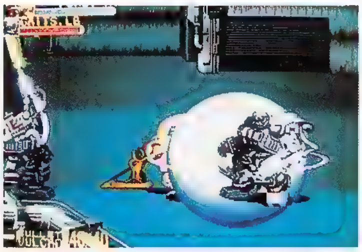
●特殊攻撃
エレクトリックボマー

攻撃したときに出るスパークの先端に敵キャラを捕まえられるのが最大の特徴。Aボタン押しっぱなしで電流を流してダメージを与えられる。

特殊攻撃のエレクトリックボマーは長距離攻撃入力後Aボタンため撃ちで出せる。長距離攻撃を入力した後にAボタンを押しっぱなしにしてい



エレクトリックボマーは誘導弾だ。



ここまで大きくするのも、危険だなぁ…。

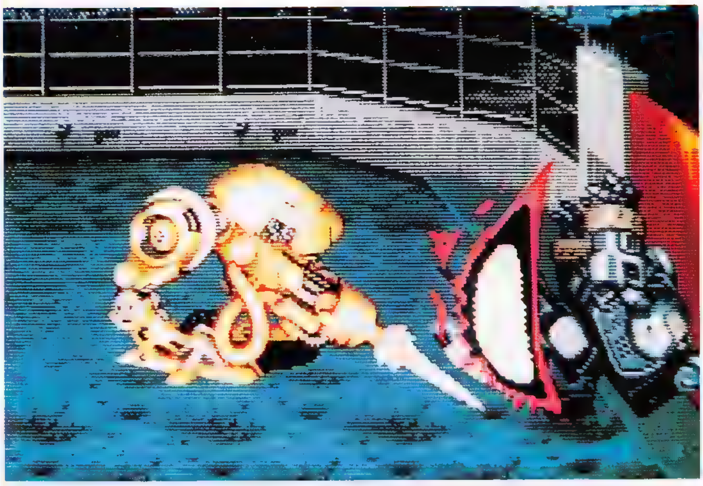
れば自機の周囲に電気の塊が発生し、次第に大きくなっていく。ボタンを離すことで発射されるこの電気塊は誘導弾となって敵を追尾し命中する。ただしための最中は身動きがとれないので要注意。

L・BLADE（レーザー）

●長距離攻撃
なし

●特殊攻撃
斬光剣
エアカッター

このレーザーブレードも通常のアームと同様に連続攻撃ができる。このときにレバーを相手方向に入れておけば斬光剣（長距離攻撃入力後Aボタンため斬り）が、上に入れておけばエアカッター（Aボタンを押してレバー上）が連続攻撃の最後に出る。



倒れていようが構わず斬る!!

斬光剣もエレクトリックボマー同様に長い時間Aボタンを押しっぱなしにすることでより強力なタメ攻撃を行うことができる。ための最中に身動きがとれないのも同じだ。

またレーザーブレードは倒れている相手も攻撃できるという特徴を持つ。それにD&D®でお馴染みの目押し斬り（ボタンをタイミングよくポンポンと押して連続攻撃にならないようにする）も使えるので、いったん攻撃が当たったら最後まで攻撃し続けることができる。

F・CLAW（フォース）

●長距離攻撃
敵をつかむ

●特殊攻撃
アームリッパー
ハンマークラッシュ

カギ爪のついたこのアームは主に敵をつかむのに適している。特殊攻撃のアームリッパー、ハンマークラッシュはともに相手をつかんでからのアクションだ。

アームクッパーは敵をつかんでAボタンを連打することで、敵のアームパーツを引き抜くというものだ。これに対しハンマークラッシュは遠距離で敵をつかんでレバー左右＋Aボタン連打で、前後に敵を振り回しながら地面に叩きつける。地面に叩きつけるときに近くにいる敵も同時に巻き込んでダメージを与えてくれるので、囲まれそうになったときはハンマークラッシュで敵を追い払おう。

S・CANNON（シールド）

●長距離攻撃
ライトニングバッシャー

●特殊攻撃
ガード
スプリットキャノン

全アームの中で唯一防御にも使えるのがこのシールドキャノンだ。

D&D®のようにAボタンを押してからレバーを自分の向いている逆方向に入れればシールドキャノンを構えてガードの体勢に入ってくれる。いちおう正面からの攻撃は完全に防いでくれるが、動けない、振り向けない、後ろは無防備と三拍子そろっているので使う場面は限定されそうだ。

シールドキャノンの攻撃手段の中でもわりと使えそうなのがスプリットキャノン（Aボタンを押してレバー↑or↓）。前方を広範囲にわたってカバーしてくれるので頼りになる存在だ。

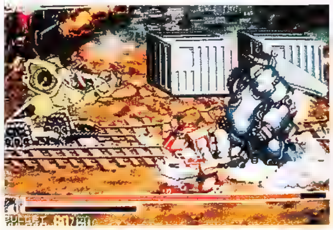
ARMS	通常攻撃	長距離攻撃	特殊攻撃①	特殊攻撃②
D・DRILL	—	スカッターシェル	ダッシュドリル	
C・SPARK	—		エレクトリックボマー	
L・BLADE	—		斬光剣	エアカッター
F・CLAW	—	敵をつかむ	アームリッパー	ハンマークラッシュ
S・CANNON	—	ライトニングバッシャー	ガード	スプリットキャノン
NORMAL	—	—		
NO ARM	—			

NORMAL

いわゆるスタート時の通常の腕の状態。特筆することはなにもないが、基本となる状態であることは間違いないので慣れておこう。

NO ARM

自分が敵から腕のパーツを奪えるのなら、自分の腕がもぎ落とされるのもまた至極当然のこと。いちおう攻撃はできるが、見るにたえない姿なので急いでアームを拾ってあげよう。



できれば見たくないが。急いで腕を拾おう。

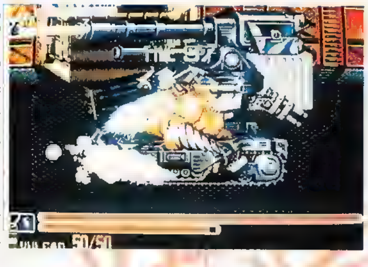
LEGS

機動性を向上させつつ攻撃力も増加させる足（LEG）パーツ。足パーツを取ることでダッシュ攻撃、ストンピング攻撃が劇的に変化する。〝やられる前にやる〟のが腕パーツなら、足パーツは〝や

られないようにヤる"ための装備といえるだろう。

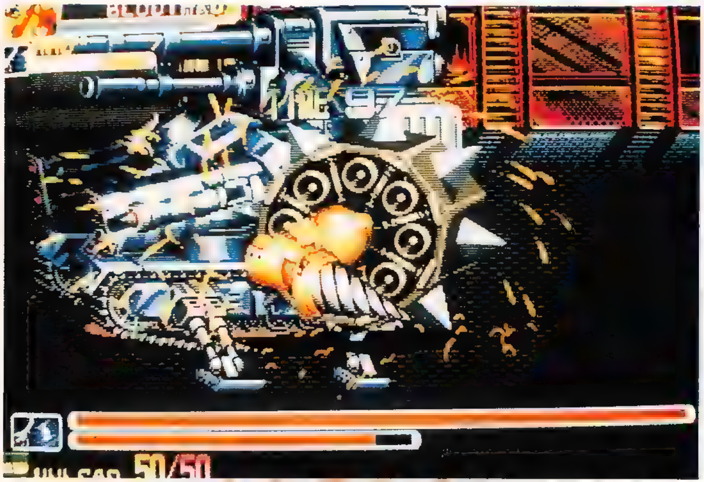
TREADS

戦車状の足パーツ。特筆すべきはその絶大な攻撃力にある。ダッシュ攻撃はキャタピラから棘が出て、ジャンプ攻撃は丸まってガリガリ削りな



いったん上下からダッシュで近づいて、から攻撃する。

ダッシュ攻撃は横方向しか移動できないが、中型より大きめの敵に対しては上下からノーマルダッシュで近づいて、敵に重なると同時にAボタンを押してダッシュ攻撃で横に抜けていくのが効果的。



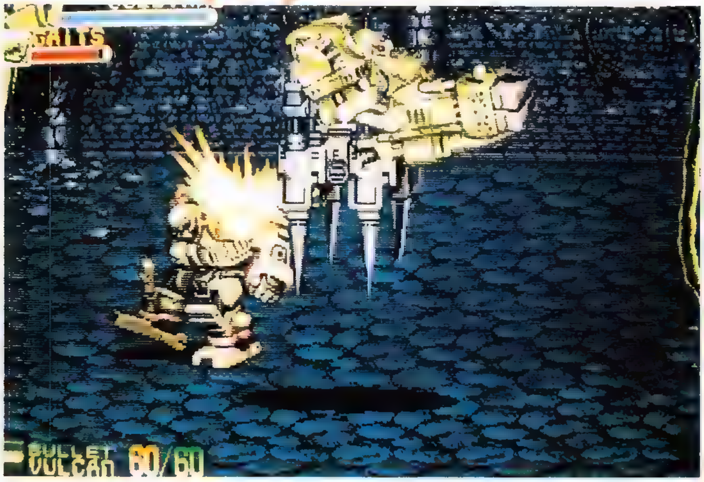
一気に横へ抜ける。できれば敵の後ろへまわりこもう。

POWER BUG

四足歩行の足パーツ。ダッシュ攻撃はパーツの部分がノコギリのように回転して攻撃する。移動距離が短いため、できるだけ斜めに突っ込んでいくようにして敵の正面にいる時間を短くしよう。

それよりも使えるのがストンピングだ。敵の頭上に乗っかって連続してガリガリ攻撃するので威力が大きい。

またこのパーツは移動速度も速く、次に説明するTURBO JETよりも扱いやすい。



見るからに痛そうなストンピング。

TURBO JET

空中に浮遊して移動する。機動力はあるものの空中を移動するため慣性がつきやすく、移動時の微妙な調整をしにくい。しかしそのジャンプ力は驚異的なものがあり、緊急回避能力は全パーツ中もっとも優れているだろう。

ダッシュ攻撃はTREADS同様に横移動しかできないものの、一気に画面端まで移動できる。

ジャンプ攻撃は2種類あり、垂直と斜めのジャンプで攻撃方法が異なる。斜めジャンプからだと足の部分を回転しつつ落下し、当たると敵が倒れてくれる。

垂直ジャンプからだと、自機の周囲4カ所に照準が出て、その照準目がけて火柱が立つ。ジャンプの上昇中、下降中にそれぞれ1回ずつ撃つことができ、上昇中に撃った後にレバー操作によって空中を移動できるので攻守一体となった攻撃をかけることができる。



地上の4つのサイトめがけて、



一斉に発射!!近づく敵はみな粉砕だ。

SUB WEAPONS

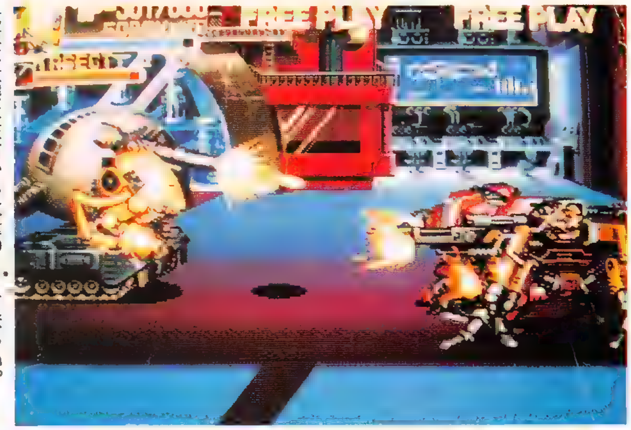
パワードギアではゲームの性質上、敵に囲まれることも多くなりがちなうえに自分の動きに隙が多いため、正面の敵にかまっていたら後ろからガンとやられることが多い。

できることなら敵を自分に近づけないようにして、敵一機あたりの格闘時間を短くしたい。そこで登場となるのがサブウェポンだ。

サブウェポンは頻繁に出現するので、ボス前のような特殊な状況でなければ思い切り乱発してかまわない。

FF型のゲームでもっとも

ニューゲームジャングル



戦わずして勝つのが最高の策だ。

危険な状態は左右から大量の敵に囲まれることなので、そうならないために敵が遠くにいるうちにサブウェポンによる遠隔攻撃である程度ダメージを与えておき（できれば右か左のどちらか片方を集中的に攻撃して一気に破壊する）、残った敵を安全に片づけるという戦法をとろう。

サブウェポンにも幾つかの種類があるが、腕や足のパーツほど違いがあるわけではないので、対ボス用にどれを使うか以外は特に考えずに、出れば補給して惜しみなく使えばいいだろう。

プレイヤーキャラの相違点

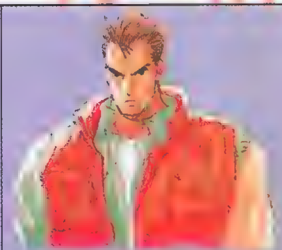
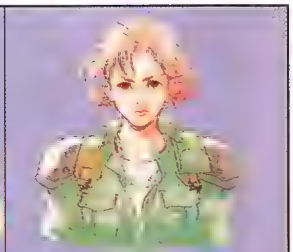
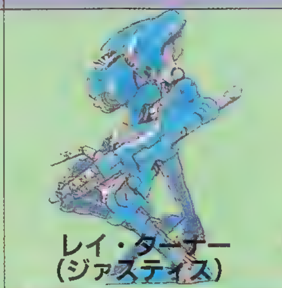
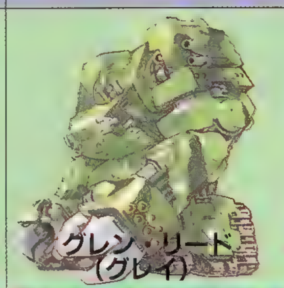
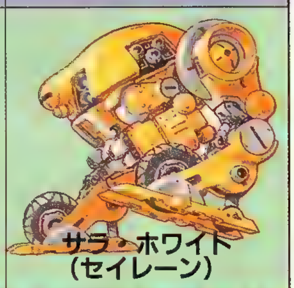
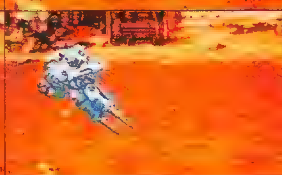
大まかなところは表中で説明してあるので表2を参照してほしい。

ここではストンピングの違いに限定して話を進めていこう。

ブロディアとガルディンのストンピングは単発型。1回ガンと当たって終わりだが、威力は大きめに設定されている。威力は魅力的だが案外使いにくいので使用頻度は少ないだろう。

レプトスのストンピングは1発当たったら敵の上でまた小ジャンプできる。そのときにある程度移動できるので、うまくやれば敵の上で何回も跳ねたりすることも可能だ。

フォーディーのストンピングは一度敵に乗っかるだけでガリガリと何度もダメージを与えられるが、だんだんと位置がズレて最終的には地面に落ちる。初めに乗る位置を調節してやれば大ダメージを与えることもできる。

	 BLODIA	 REPTOS	 GULDIN	 FORDY
パイロット（コールサイン）	 ジェフ・パーキンス（ラッシュ）	 レイ・ターナー（ジャスティス）	 グレン・リード（グレイ）	 サラ・ホワイト（セイレーン）
長距離攻撃				
ジャンプ攻撃				
体の大きさ（判定）	普通	細い	大きい	小さい
サブウェポン搭載数	普通	少ない	多い	少ない
得意武器	DRILL	SPARK	CLAW	L·BLADE

突撃インタビュー

PVアフレコ潜入記

スーパーリアル麻雀PV

10月中発売に向けて、いよいよ制作も大詰めのPVが、遂にアフレコ決行!その詳細をレポートしよう。

　　担当：ぴぐ



INTERVIEW

水島 精二



シリーズ前作「PⅣ」から、演出としてかかわり、今回はプロデュース業もこなしゲーム制作全般に携わる。田中さんと共同で演出・絵コンテ作成も行った。

今回のPVでは自分でプロデュース、ディレクトをやったんでホントに大変でした。

予定よりもはるかに進行が遅れちゃって、私も知人のアニメーターも正月だというのにどこにも行かず仕事して…。

でもそれだけに本当に完成度の高い仕上がりになったと思っています。声優も若い人を使いましたが、自分のイメージどおりにやってくれました。

絶対にソンはさせませんので1度遊んでみてください。

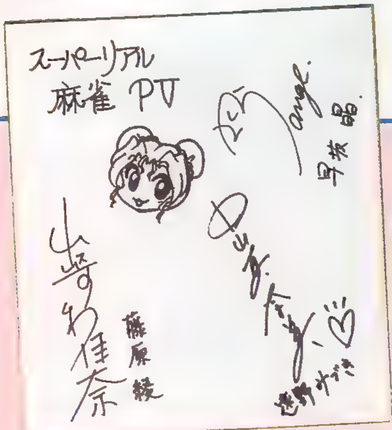
田中 良



「スーパーリアル麻雀」シリーズで、全4作を通じてキャラクターデザイン・作画監督を担当、劇場版「幽☆遊☆白書」の作画監督など精力的に活動中。

晶の作画で、髪を解くカットがあるんですが、あそこはけっこう苦労しましたね。髪を結っているときの幼さと、ほどいたときの艶っぽさという、2重人格的な部分を上手に表現したかったんですが…、ユーザーに目にどう評価されるか楽しみです。

去年の冬あたりからキャラ設定にかかりましたから、ほぼ1年近く前の絵柄になります。タッチも微妙に変わったので気になる部分はありますが、かわいがってください。



声優のサインを1名にプレゼント。PV色紙係まで。

アフレコ現場から

○月×日

小雨がしとしとと降りそぼる中、某社へ取材に行ったその足で新大久保へ。

雨の中を歩いて辿り着いた先はスタジオ・タバック。なんでも今日はスーパーリアル麻雀PVのアフレコ（アニメーションシーンを見つつ、それに合わせて声を録音すること）があるということで、取材という名目でPVの画面や音声を他人よりも早く楽しんでしまおうと乗り込んできたのである。

さて我々取材陣は幸運にもミキシングルームの中からアフレコ風景を眺めることができたわけだが、見てるほうもなぜか緊張してしまい、本番の合図がかかって声優さんがしゃべり始めると同時にピタリと息が止まって、OKの合図でフゥーッなんてこともしばしば。

今回は若い声優さんを起用したということだけど「○○の部分を××と直してもいいでしょうか」みたいなことも声優側から積極的に尋ねてきて、仕事に対する熱意がヒシヒシと伝わってくるあたり、さすがプロだなぁと感動することも。

肝心のレコーディングのほうは順調に進み、予定通りその日のうちに終了。アフレコまで終わったってことは発売ももうすぐかな。

もちろん声優さんたちの今後の活躍も目が離せないところだ。みんなでガンガン応援しよう。



ミキシング・ルームから3人揃ってハイ、チーズ。



わずかな時間を見つけては練習に励む声優さんたち。

遠野みづき



中山　真奈美
出身地：埼玉県
出演作品：CNNスタイル
セーラームーンSなど

小さい頃から体を動かすのが好きで、趣味全般がアウトドア指向で唯一の室内趣味が麻雀。海に雪山にとオールシーズン行動的だが、球技はわりと苦手で、自分でするよりも観戦するほうが好き。

それもあって学校では普通の部活動には参加せず、晶の勧めで麻雀同好会を結成した。

好奇心は旺盛で、常に先頭に立ってみんなを引っ張っていくリーダー的な面を持っている。わりと江戸っ子気質なので、友達に対しては義理堅く、何事にもアツくなりやすい性格だが、晶に対してはいつも抑え役になってしまうようである。





藤原　綾

子供の頃から体が弱かったため家の中で過ごすことが多かった。そのため他人になかなかとけ込めず、暗い感じに見られがち。でも打ち解けてしまえば今時の女子高生的な面も多分に見せてくれる。

なんでも経験してみたい年頃だが、やはり人よりも一歩引いてしまう控えめな性格が邪魔をしてしまい、なかなか思い切った行動に踏み切れないことが多い。

1年のときに同じクラスになった晶、みづきと仲良しになり、自分にはない2人の積極性に憧れてもいるが、2人に振り回される毎日である。







山崎　和佳奈
出身地：神奈川県
出演作品：おにいさまへ…
セーラームーンRなど

早坂　晶



丹下　桜
出身地：愛知県
出演作品：レッスルエンジェルス
ぽっぷるメイル　など

台湾で生まれ、12歳までそこで育っている。一応バイリンガルだと本人は言っているが、晶が広東語で話しているのを聞いたのは誰もいない。

台湾で暮らしているうちに自発的に麻雀を覚え、家のメイドさん相手に腕を磨いた。

本場仕込みだけあって、腕前は相当なもの。しかもヤバくなると怪しい手まで使うというクセ者。

両親が自由に育てたため、自由奔放で、楽しければそれが一番という快楽主義者である。そのためにまわりの人は振り回されてしまうことが多いが、持ち前の天真爛漫な明るさゆえ誰にも憎まれないというタイプである。





フルアニメはダテじゃない
美少女戦士セーラームーン

グラフィックの素晴らしさと原作に忠実なとこ、ファンにはたまらない。

担当：Vちゃんラブミーチーム・いなりん

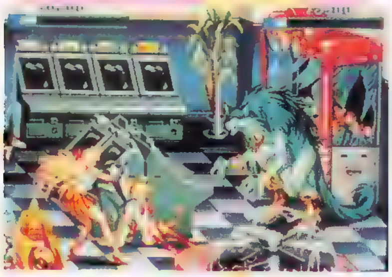
前号のAMショー付録のところで少し紹介したが、今回は画面写真も大幅に増えて本誌に初登場だ。

新たにわかった情報

●原作のキャラ続々登場

かなり原作に忠実に作られているらしく、「ジュエリーショップOSA・P」「ゲームセンター・クラウン」「クリスタルゼミナール」などが登場してくるらしい。

また敵キャラクターについても、すべて原作に登場しているものが出てくる。



あっ、セーラームーンがピンチだ。

●プレイヤーのレベルアップ

プレイヤーはクリスタルを一定数集めることによってレベルアップしていく。このクリスタルは、画面内の壊せる物の中に隠されているらしい。中には見つけづらいものもあるというが、果たして…。

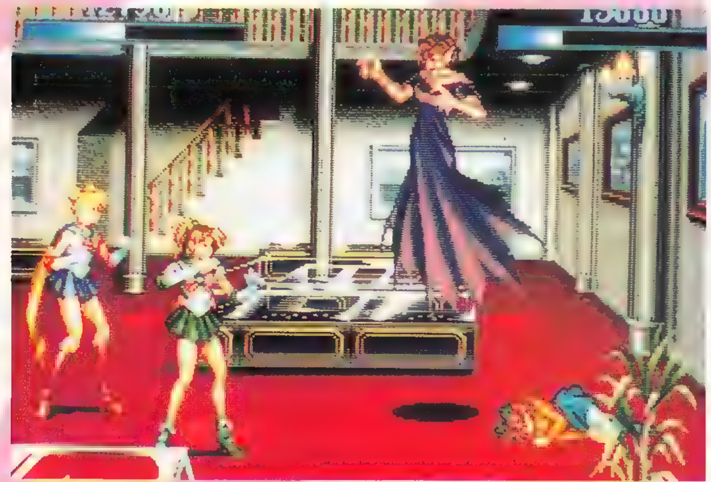
プレイヤーはレベルアップすることによって、必殺技が変わっていく。ここでは各キャラの必殺技名を少しだけ紹介していこう。



どこかの門の前でジュピターとヴィーナスが闘う。



倉庫の中、マーキュリーのカッコがちょっと変。



早くなるちゃんを助けなきゃ。

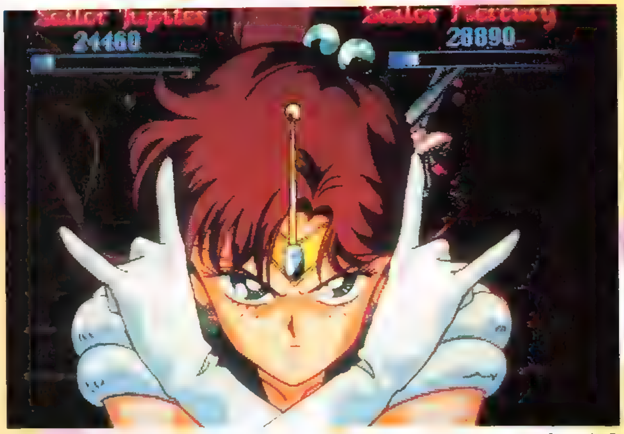
●セーラームーン

・ムーントワイライトフラッシュ
・ムーンスパークリングセンセーション



ヴィーナスでプレイすると果たして…。





これはジュピターのシュープリームサンダーかな？

●セーラーマーキュリー
・シャインアクアカッター
・マーキュリーミラージュウエーブ
●セーラーマーズ
・フォボスディモス
・マーズナックルシュート
●セーラージュピター
・ジュピターキック
・ジュピターローズボンバー
●セーラーヴィーナス
・ヴィーナスラブミーチェーン
・ヴィーナススターダストクラッカー



必殺技は必殺技ボタンで出すのだが、回数制限のあるストック制である。
また、必殺技を使うと画面が一瞬止まり、写真のようにフルアニメーションのキャラが上から重ねられ、TVと同じような必殺技シーンを見せてくれる。


うわーっ、すごくうるさそうだ。


ヴィーナスのどアップ、すごい迫力。

お助けキャラも登場

写真を見てもらうとわかるだろうが、セーラーVが出ている。これはどうやらプレイヤーを助けてくれるノンプレイヤーキャラらしい。
このほかにも、タキシード仮面がどこかに登場するとのことである。

ステージは7つ

ステージは全部で7つある。麻布十番の街からゲームはスタートして、途中東京タワーを登ったりしながら（どうやらここは縦にスクロールしていくらしい）最後はダークキングダムへと向かっていく。

デモシーンも素晴らしい

今回のショーでは開発が間に合わなかったらしく、残念ながら参考出展という形でデモシーンが流されているだけであった。
しかしこのデモシーンの中でも、各キャラがフルアニメーションで動きながらTVと同じ声で喋っていた。
これだけを見ても250Mのすごさが十分感じられた。


マーキュリーがピンチだ、ジュピターも吊るされてる？


学生は閉じ込められてるし、変な敵もいるし気味が悪いなあ。

行こう、ファンタジーの世界へ

QUIZ & DRAGONS

CAPCOM QUIZ GAME ™

クイズゲームファンお待ちかね、カプコンクイズ第6弾が遂に登場だ!!

担当：KKY・いなりん

今度のカプコンクイズは、ファンタジーRPGの世界を舞台としたアドベンチャークイズゲームである。

STORY

いにしえの昔から伝えられる、手にした者によって善にも悪にもなるという「知恵の実」。この「知恵の実」をめぐって、剣と魔法の世界「ディアノイア王国」で繰り広げられる闘い。

キミは多くのモンスターたちの難問に答え、謎の魔王から無事に「知恵の実」を取り戻さなければならない。

さあ、旅の支度をするがいい、この世界を救えるのはキミだけなのだ!!



ディアノイア王から直々に頼まれる。

基本システムはそのままで…

今までのカプコンクイズの中で、アドベンチャーシリーズと呼ばれる「カプコンワールド」、「ハテナ?の大冒険」、「カプコンワールド2」の3作と基本的なゲームシステムは変わっていない。

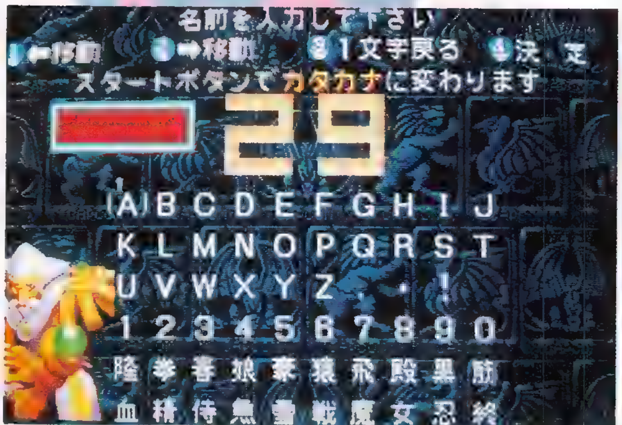
サイコロを振ってスゴロクのようなマップを、途中に現れるザコの出すクイズに答えながら進んでいくお馴染みの展開で、誰にでもすぐ理解できるものである。

そして、この「クイズ アンド ドラゴンズ」で新たに加わった点をいくつか挙げていこう。

●選んだキャラに名前を付ける

このゲームではプレイヤーキャラをファイター、ウイザード、アマゾン、ニンジャの4種類の職業から選べる。さらにそのキャラに名前を付けることができるのである。

D&D®のネームエントリーと同じようなもの、と言えばわかってもらえるだろう。



まさにD&D®、今度は漢字もあり。



スゴロク方式はもうお馴染みだね。

●プレイヤーが成長する

このページの冒頭にファンタジーRPGの世界と書いてたとおり、クイズに答えてモンスターを倒すことでプレイヤーは経験値を獲得し、レベルアップしていく。

レベルアップをするとヒットポイント（自分のライフ）のMAXが増えたり、様々な魔法を覚えたりしていく。

●分岐点が作られた

このゲームは全部で7ステージあるのだが、このうちステージ2とステージ5はAとBの2つに分岐していて、好きなほうに進むことができる。

またステージのスゴロクマップにも沢山の分岐点が設けられ、サイコロの出目によって有利なルートを選んだりすることができる。



どちらに行こうか迷ってしまう。

●ジャンルセレクトが細かい

今まで通りにいくつかのジャンルから選ぶのだが、その後にさらに細かく出題範囲を限定できるようになった。

例えば「TVゲーム」を選んだあとに、「アーケード、カプコン、コンシューマー、全般」などの中から1つを選ぶことができる。

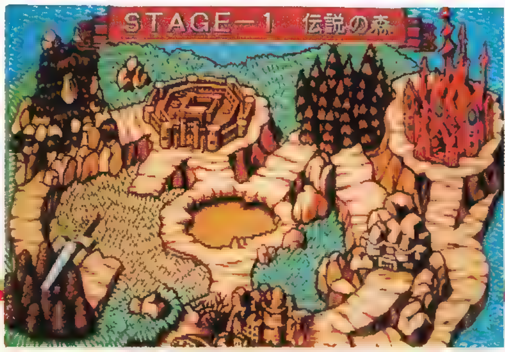


この細かさが非常にありがたい。

各ステージをちょっと紹介

●ステージ1（伝説の森）

ディアノイア王国のはずれにある森で、いにしえの賢者や勇者たちの霊が宿るといわれている。



これがティアノイア王国の全景。

ニューゲームジャングル

●ステージ2－A（大平原）
伝説の森からオロスの要塞へと続く道である。

●ステージ2－B（ビーストマウンテン）
モンスターが支配している山だ。今では誰も近づくことができない。

●ステージ3（オロスの要塞）
魔王が世界を征服するために築いた要塞である。

●ステージ4（妖精の湖）
かつては妖精がたくさんいたのだが、今ではモンスターに支配されている。

●ステージ5－A（闇の森）
多数の木で覆われ、昼でも深夜のように暗く、いつしか人々から闇の森と呼ばれるようになった。

●ステージ5－B（廃墟）
以前栄えていた町も恐ろしいモンスターによって、一瞬にして廃墟と化した。

●ステージ6（ダンジョン）
暗黒が渦巻く地下迷宮。何が起きても不思議ではない。

●ステージ7（魔王の城）
ラストステージ、あとは魔王を目指して突き進め。

キャラクター紹介

●FIGHTER
1回クイズに答えるだけで、相手のHPを複数奪うことができる「会心の一撃」を得意とする。

●WIZARD
出題範囲を限定することができる「ジャンルセレクト」を得意とする。

●AMAZON
選択肢を減らすことができる「二択三択の剣術」を使うことができる。

●NINJA
相手のHPを戦闘前に減らすことができる「先制攻撃」を得意とする。



う〜ん、どのキャラも魅力的だ。

ファンタジーと言えば魔法でしょ

プレイヤーがレベルアップすると様々な魔法を覚えていくと書いたが、モンスターたちも魔法を使ってくる。その中のいくつかを書いていこう。

●タイマーアップ（ダウン）
読んで字の如く、制限時間を短く（長く）するものである。

●タイマーストップ
こちらは制限時間が減るのを、一定時間だけ止めておくものである。

●石化
この魔法をかけられるとプレイヤーは石にされてしまい、解答ボタンを連打して石を壊さないと答えることができない。



これだと思う解答ボタンを連打せよ。

タイマーアップと一緒にかけられると、かなり辛い。
このほかにも沢山の魔法があるのだが、アイテムの中にはリングや巻き物があり、魔法と同じ効果を持っている。
モンスターを倒したあとにたまに落としていく宝箱の中に入っているのだが、こちらは戦闘で1回使うとなくなってしまう。



ラッキー、中身は何かな。

●ひとつ忘れていました
前作までも登場していたお助け（意地悪?）フューチャー、INN（宿屋）、もちろんある。
それに加えてエルフ（妖精）というものが新しく登場。ここに止まると妖精が問題を1つ出してきて、正解するとお助けアイテムをくれたりする。もちろんINNと同じように、問題のレベルは少し高くなっている。
ここからが重要なのだが、このINNとELFのところで間違ってもHPは減らないのである。これは非常にうれしい。これで名実ともにお助けと言えるだろう。



これが新登場のELF。

バスケットボールゲーム「スラムダンク」を作った開発陣がサッカーゲームを作った！

SOCCER SUPER STARS

自分のゴールから相手のゴールを見る視点でプレイをするサッカーゲーム！

担当：ずるずる

通信可能サッカーゲーム

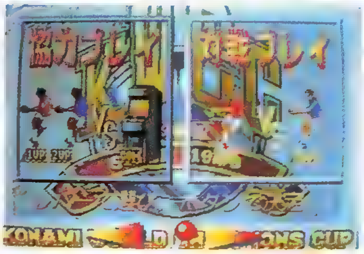
今回コナミから発表されたサッカーゲームは、世界各地を代表する国々、12カ国が、K.W.C.Cチャンピオンをめぐって戦う大会である。

その参加は誰もが認める強い国ばかりだ。

もちろん日本も参加しているぞ。

さてこのサッカーゲーム、1人でももちろんできるのだが、対戦もできる。1人対1人というものからなんと2人対2人まで可能なのだ。

これは1台の筐体でというわけでなく、他の筐体をつないだ形でプレイすることができるのだ。



この画面では、協力プレイか、対戦プレイかを決める。

視点が面白い

スラムダンクをプレイしたことのある人ならわかると思うが、基本的には、グラウンドを横からではなく、縦に見る形になる。

この形を基本に、サイドラインにプレイヤーがいくと、その方向にカメラがふられて、斜めに見る形となる。

サッカーのフィールドを縦長の位置から見るということは、かなり遠近に違いがでる。やや距離感がつかみにくいが、プレイヤー、とくにその試合のゲームメイクをするものにとっては、かえってこういった視点のほうがわかりやすいのかもしれない。

サッカーをやったことのある人ならその辺、わかるのではないかな。



自分のゴールの後ろからの視点。おーっとシュートされるが…、

プレイ方法

さてこのゲームの遊び方であるが、コインの投入からゲームオーバーまでの進み方を紹介しよう。

コインを投入すると、まず、1人でやるのか、2人でやるのかを決める（1コインなら当然1人となる）。

1Pボタンを1人用で進めると、通信対戦をするかしないかの選択へ。YESなら対戦者を待ち、NOなら1人用で進むことになる。

このとき、他筐体でプレイしている人がいて、YESを選択すると乱入という形になり、相手がYESなら通信対戦となる。

プレイ進行を決めたら次は12チームある中から好きなチームを選択する。相手のチームが決まったら試合が始まる。

自分のキックオフから始まり、設定されたタイム内で試合を進める。なお、タイムがなくなっても、ロスタイムがあるので、1、2プレイ分はできる。あきらめずに最後まで戦えるというわけだ。

試合が終了し、勝っていれば残るチームと試合をし、負けていればゲームオーバーとなる。

どうしても先が見たいという人のためにコンティニューもすることができる。



とにかく熱いボールの奪い合い。パスカットと以外に狙える。

操作方法

操作は、8方向レバーと、3ボタン。

まずオフェンス時のプレイ方法から説明するとレバーは、ドリブルを指令したり、パスやシュートする方向を決める。

Aボタンはショート、Bボタンはショートパス、Cボタンはロングパス&センタリングを指令する。

ディフェンス時のプレイ方法は、まずレバーは選手の移動を指令する。

Aボタンは、スライディングタックル、Bボタンは、ショルダーチャージ、CボタンはG・Kボタン（ボタンを押している間、ボールを奪いにいく）として使う。

なお、Aボタンでボレーキック、Bボタンでジャンピングヘッド、Cボタンでランニングヘッドを使うことができるので、攻め、守りで役に立てて（使わなきゃやられる）ほしい。



自分のゴール前での攻防。ディフェンダー！手伝えっ！

シュートが決まるとリプレイでその場面がもう一度見られるなんていううれしい機能がついているぞ！



そして相手ゴール前での攻防。それシュート入ったか！

さまざまな機能を駆使し、
レースに勝ち残れ!

レッド　プラネット
RED PLANET

すでに全国展開が始まっている「バーチャルワールド」。勇気をもって異次元への扉をひらけ!

担当:じつはかなりのテックマニア　Fu-Bu-Ki=GED

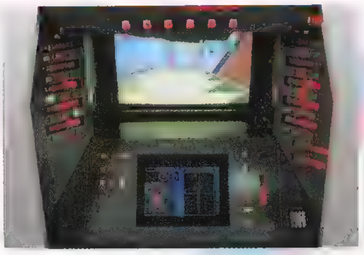
ルールは簡単 10分間の大レース

今回紹介するのは、火星の採掘場のサーキットを部隊に、ビークルと呼ばれるマシンでレースをするゲームだ。

ルールを簡単に説明すると、コースの両端にある「WELL HEAD」という柱の後ろ側にある「スコアリングゾーン」を往復し、順位を競うというもの。

コース上には、柱や規則的に開閉しているシャッターなどの障害物もあったりして、これらにぶつかってしまうとダメージを受けてしまう。ダメージがビークルの耐久値を超えると爆発してしまうので気をつけよう。

このゲームは、10分間という時間制なので、何回ミスしてもゲームオーバーにはならない。その点は心配しなくてもいいぞ。



前面にならんでいるボタン類は飾りではない。

操作は自分の腕にあわせて3段階あるぞ

操作は、ベーシック、ベテラン、マスターという3つのモードがあり、初心者はまずベーシックモードでビークルという乗り物の感覚をつかむことから始めよう。このモードはジョイスティックとスロットルだけでも遊べるようになっている。ほかに使うものといえばジョイスティックについているブースターのボタンぐらいだ。

「ベーシックモードの動きではものたりぬわァー!」という人は、ベテランモードをどうぞ。いままで地面を走っていたビークルが空中に浮き、ホバークラフトみたいなマシンであることを実感するだろう。それによってサーキット内の空間というものを意識しはじめるのもこのモードからだ。フットペダルを駆使して走りまくれ!

マスターモードにすると、ベテランよりもさらに操作が難しくなるが、ここまでくると、ジェット噴射を壁に当てて急ブレーキをかけたり、機体をグッと傾けてせまい柱の間を抜けたりと、だんだんマニアックな走りができるようになってくる。

このモードが自由自在に扱えるようになるとかなりの中毒患者。ヤバイかも。

各モードの操作方法や、前面のパネルにたくさん付いているボタンの説明などは、プレイする前に店員さんが教えてくれるのでしっかり聞いておこう。



ベテランになるとジョイスティックやスロットルだけでなく、フットペダルをも駆使してコーナーを曲がる。

ビークルやコースの種類も豊富だぞ

プレイヤーが操縦する「ビークル」という乗り物は、全部で19種類あり、大きく3種類に分けることができる。

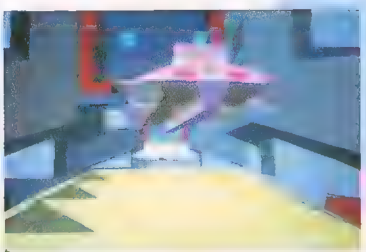
●バグクラス
軽量で高速。扱いやすいが装甲がうすい。

●ミュールクラス
平均的な速度と装甲。

●ブルクラス
スピードよりも装甲で勝負。

これらの3つのクラスの中でも、スピードや武装によって6～7機種あり、レーザーや地雷を搭載しているものもあるので自分の好みに合ったビークルを選ぼう。

コースも腕によって7種類の中から選べるので、少しずつ上級のコースへステップアップしていこう。最初からいきなり難しいコースで始めると、1周もできずに終わってしまうこともあるぞ(マジで)。



せまい通路にライバル出現。戦うか?抜き去るか?

タイムトライアルもいいけど、チーム戦もやってみよう

多人数の同時プレイが可能であるこのゲーム。最大8人でプレイできるので、できるだけ多くの友達を連れていくことをオススメする。

チーム戦とは、4対4に分かれて、それぞれのチームに1人「ランナー」を設定し、残りの3人が「ブロッカー」や「クラッシャー」となってランナーを敵の攻撃から守ったり、相手チームのランナーを妨害したりするゲーム。そして、ランナーがラップした回数やランナーの破壊された回数で勝敗を決めるものだ。

タイムアタックや順位を競うのもおもしろいが、せっかく多人数でやるならチーム戦もやってみよう。

インカム(ヘッドフォン)を使って仲間と連絡をとりあえば、さらにイジワルなプレイも可能。いいよね。ダーティーで。マリ○カートをやっているときのような、あの待ち伏せしているときの高揚感をあじわえるぞ。



CPUマシンは存在しない。いるのはすべてプレイヤーの操るマシンなのだ。

わからないことは何でも聞く!これが大切だ

「レッドプラネット」や「バトルテック」などは、とにかくたくさんのスイッチを使いこなしてみたくなるが、そういっぺんにマスターするのは絶対に無理。最初は変なスイッチをさわってしまったり、どっちへ進めばいいのかわからなくなったりしてパニックをおこしてしまうこともあるかもしれないが、そんなときは遠慮なく店員さんに聞こう。

熱くハードなガンシューティング
ガンハード GUNHARD

「ならず者戦闘部隊」が再び出動する。
血に飢えたテロリスト共を叩きのめせ!!

担当：TEZU

まずは操作方法の説明といこう

最近やや落ちつき気味のデコから、久々にガンシューティングが登場する。それがこの「ガンハード」だ。

操作は単純明快。備えつけのガンで、続々と出現するテロリストたちをひたすら撃ちまくればよい。

弾丸には限りがあり、ずっと撃ちまくっていると弾切れをおこしてしまうのだ。

弾丸がなくなる前に、画面外に銃口を向けて、銃底にあるマガジンスイッチを押せば弾丸が補給される。いざというときに弾切れにならないよう、常に弾丸の残量をチェックしておこう。

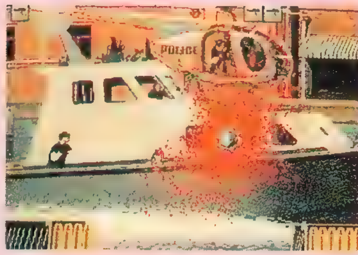


弾丸補給完了!!さあ、戦闘再開だ!!

ならず者戦闘部隊の心得

敵に攻撃を受けると、血しぶきと共に、画面上部に表示されているガンマークが減っていく。これがなくなってしまうとゲームオーバーだ。

先に進んでいくと、時たま助けを求めている一般人に出くわすことがある。テロリストと間違えて、撃ってしまうことのないようにしよう。絶対に無駄な犠牲を出してはならないのだ。



ぐわっ!!攻撃をくらうと血しぶきが飛ぶ。



手を上げている民間人を撃つとライフが減ってしまうぞ。

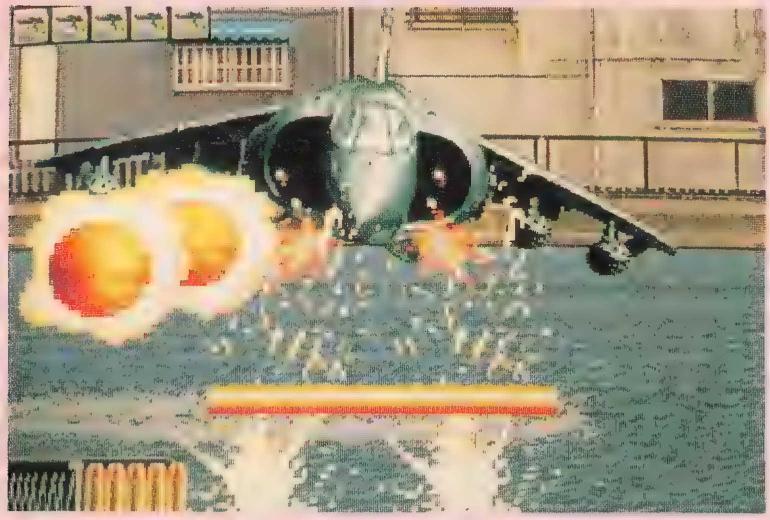
また、当然のごとく2人同時プレイも可能である。コミカルな対戦プレイも入っている。友達と協力して、テロリストたちに立ち向かうのもいいかもしれないぞ。

今回は、全6ステージの中から、いくつかのステージをピックアップして紹介しよう。

●豪華クルーザーでの戦い

豪華クルーザー内の乱闘騒ぎから、舞台は水上へ。クルーザーに乗って逃げるテロリストを、こちらは小型モーターボートで追走する。船・ヘリコプターも登場し、敵の攻撃は激しさを増すばかりだ。

このステージのボスはなんと「戦闘機ハリアー!」。連続して飛ばしてくるミサイルを優先して破壊しよう。



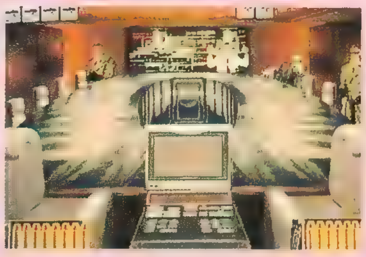
ハリアーとの死闘。気分はもうトゥ○ーラ○ズ!!

●地下倉庫から会議室へ

地下駐車場から倉庫に進み、会議室へと進んでいく。倉庫の奥では何やら取引が行われているらしいが…。

倉庫の奥から出てくるフォークリフトを撃破した後は、会議室に捕らえられている要人を救出すべく、ビルに突入するのだ。

このステージのボスは、地上最強の戦闘ヘリ「ハインドD」。動きに惑わされないように、落ちついて攻撃していこう。



会議室までやってきた。このコンピュータは?

●空港でハイジャック発生!!

1週間に及ぶテロリストグループとの交渉は、ついに決裂した。空港に突入し、人質をすべて救出するのがここでの使命だ。

女テロリストや、一般旅行客を装ったテロリストなど、敵も色々な手を仕掛けてくる。

常に気を抜かずに進んでいかないと危ないぞ。



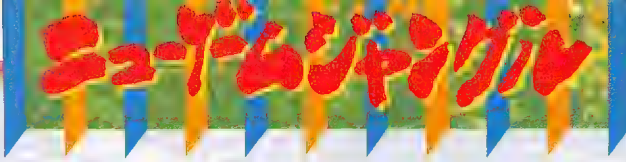
相手が女でも決して容赦するな。

●テロリストのアジト前

必死に最後の抵抗を試みるテロリストたち。この辺りまで進んでくると、敵テロリストの数が半端じゃなくなってくる。もうとにかく、何も考えずに撃ちまくるしかない。死力を振り絞って防衛線を突破し、アジト内に突入するのだ。

そして、戦いの終幕に「ならず者戦闘部隊」が見たものは…。

息もつかせぬ展開が続くこのゲーム。ゲーセンで見つけたらぜひプレイして、独特の爽快感を味わってみてはいかがかな?



コマンド入力で必殺プレイ炸裂!



迫力いっぱいの究極バレーボール!
8チームから選んで頂点をめざそう!

担当：ずる

バレーボールは格闘技?

近未来のバレーボールの形がこうだったらさぞかし面白いだろうにと思わせるこのゲーム、『パワースパイクスⅡ』が登場した。普通にサーブして、レシーブしてトスしてスパイクなんてのはもう古い！もっと熱くさせてくれるハイパーモードなるものが存在するのだ。

ルールは簡単闘うのみ!

ルールは一応普通のバレーボールと同じ。プレイの仕方だけが異なるのだ。

そのプレイ方法だけれど、ごく普通にプレイすることも可能であるが、それでは勝負にならない。そこで必要になってくるのが必殺技だ。

操作は、8方向のレバーに4ボタン(Aボタンがサーブ&スパイク、ブロック用、Bボタンがハイパー専用で必殺のサーブ&スパイク、C、Dボタンは、それぞれA、Bと同じ役割をする)となっている。

操作方法は次のとおり。

●サーブ

レバー上がアンダーハンド、前でジャンプ、後ろでドロップ、下でドライブサーブとなり、Aボタンを1回押してトスアップし、もう一度押すとサーブを開始する。

●レシーブ

点滅している選手を着弾点に移動させる。

●ブロック

Aボタンをタイミングを合わせて押す。ダイレクトで打つ場合はもう一度押す。

●トス&スパイク

レバー上で1人時間差攻撃を、後ろでバックアタック、下で低いトスを出し、ボールが赤くなったところでAボタンを押すとスパイクとなる。打つときのレバー操作によりコースを選定できる。

●フェイント

スパイクのとき、レバーを上（3方向ある）に入れる。

●時間差

レシーブのとき、レバーを上に入れAボタンで囮りを飛ばす。

●オープン

レシーブのとき、レバーを上に入れる。

●ツーアタック

レバーをネット側に入れつつAボタンを押す。

●クイック攻撃

レシーブのときにレバーを下に入れる。

さて気になるハイパーモードであるが、必殺サーブで6種、必殺スパイクで6種存在する。

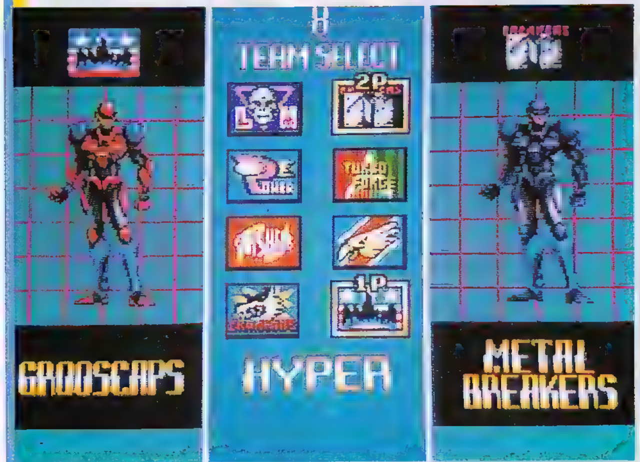
☆**必殺サーブ**

●バニッシュ…消える魔球
●イリュージョン…3つに分裂する
●サンダー…稲妻となって蛇行する
●フェイント…一時停止後、高速移動する
●ファイヤー…高速の火の玉
●ホッピング…1～2回ホップする

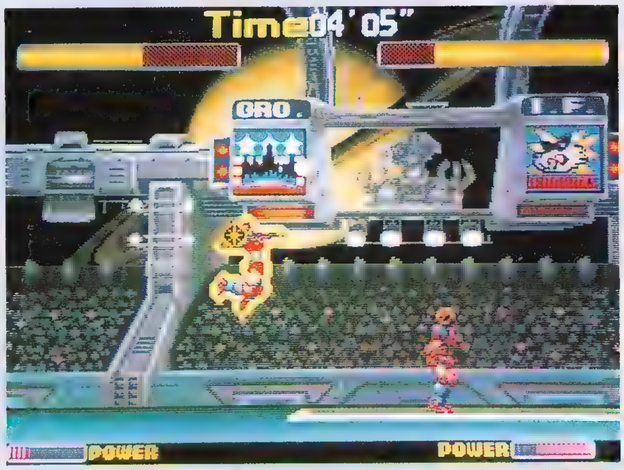
☆**必殺スパイク**

●VTOL…高速水平移動後、垂直落下する
●イリュージョン…打った瞬間3つに分裂する
●サンダー…稲妻となって蛇行する
●シャトル…超高度まで上昇後、急速落下する
●ファイヤー…高速の火の玉
●フェイント…高速フェイント

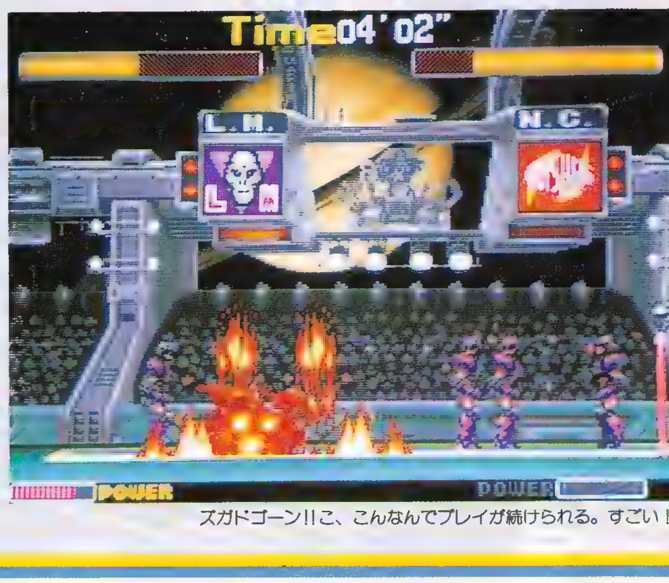
以上のような感じ。必殺系は、サーブ時、レシーブ後にコマンド入力プラスBボタンで作動させることができる。さ～て、マジにやりますか。



チームセレクト。8チームある中から好きなチームを選ぼう。



ズズズズ…いっけえ～っ！サーブから熱すぎるぜ！



ズガドゴーン!!こ、こんなんでプレイが続けられる。すごい！



勝負がついたあとこんなシーンもある。次は負けねえぜ!

あのダブドラが格闘ゲームに!!

DOUBLE DRAGON

4段階の攻撃や超必殺技のシステムなど、普通の格闘ゲームとは一味違う作りになっているぞ。

担当：TEZU

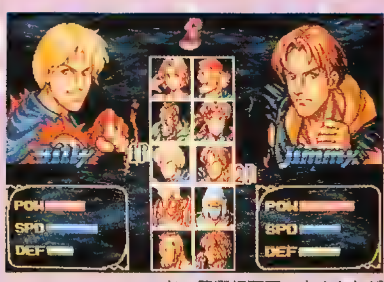
格闘ゲーム「ダブルドラゴン」の開発続報

満を持してネオジオに参入するテクノスジャパン。参入第1弾がこの「ダブルドラゴン」だ。

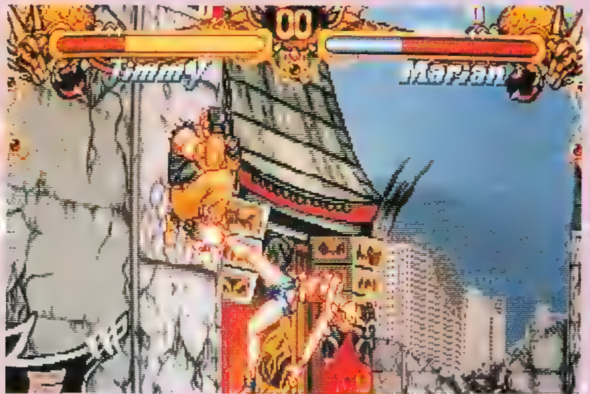
昔からのゲームファンにはなじみのあるタイトルだと思うけど、Iが発売されたのは、もう7年も前のことなんだね。

まだ格闘ブームが始まる前に、多人数を相手に闘うタイプのゲームとしてヒットを飛ばし、今の格闘ゲームの基盤を作り上げたシリーズなのだ。

この「ダブルドラゴン」シリーズが今作は装いも新たに、一対一の対戦格闘タイプのゲームとなって登場するぞ。



キャラ選択画面。大まかなパラメータが表示されるぞ。



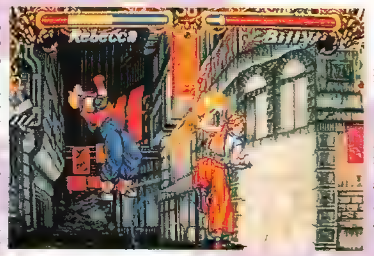
息詰まる空中戦!!空中ガードがポイントになる。

操作はとても快適 10人のキャラを自在に操れ!!

操作方法は前後で移動、相手に対して後ろにレバーを入れるとガード。上でジャンプ、下でしゃがみとなっている。

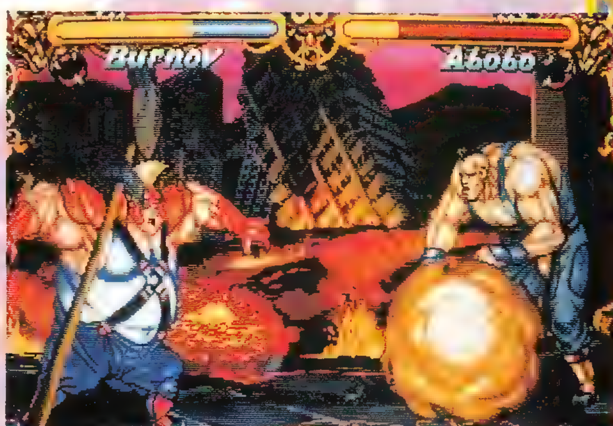
前か後ろに2回レバーを入れるとダッシュする。

2段ジャンプ（2回目の方向も変えられる）、空中ガードなども可能になっているので、プレイヤーの思うがままにキャラを操ることができるぞ。



トンファー使いのレベッカ。バランスのとれたキャラだ。

このゲームでは、かなりスムーズなキャラクターの動きを実現しているので、快適にプレイを進めることができるはずだ。



パワー一命のブルノフ。とにかく力で押しまくれ!!

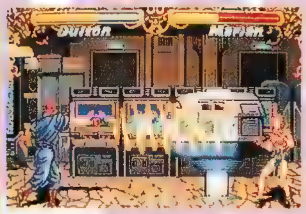
キャラの個性をつかめ!!

各キャラクターには、パワー、スピード、ディフェンスの3つのパラメータが設定されている。これを見て、自分に合うと思ったキャラクターを選択しよう。

パワーしか取り柄がない奴や、すべてにおいて平均的な奴など、10人のキャラクターが君を待っているぞ。

攻撃の強さは4段階 4ボタンを活用

このゲームはパンチ、キックなどにボタンが振り分けられているわけではなく、A・B・C・Dの順で攻撃力が強くなっていく。同じCボタン攻撃でも、キャラによってアッパーであったり、タックルであったりする。さらにレバーを入れる方向によって通常技が変化するのだ。とりあえず自分の愛用キャラを決めて、どのボタンでどんな技が出るのかを覚えてしまうのがよいだろう。



Dボタンで必殺技を出すと超強力だ。

超必殺技のシステムについて

このゲームの超必殺技の出し方はちょっと変わっている。

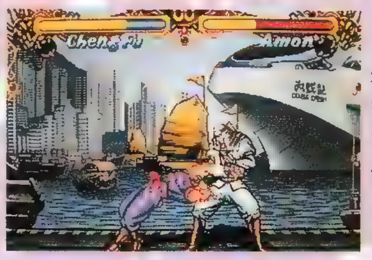
この点について詳しく説明していこう。

まず、体力ゲージのほかに必殺技ゲージが存在する。これは相手を攻撃することによって少しずつ増えていくのだ。

技がガードされてもこのゲージは増えていくぞ。



黄色が体力ゲージで、青が必殺技ゲージ。これが重なると…



酔拳使いのチェンフー。屈辱技が多いぞ。

必殺技ゲージと体力ゲージは、色違いで同じ場所に表示されている。この2つのゲージが重なった時に超必殺技を出すことが可能になるのだ。

どんな超必殺技があるのかは現段階ではまだ内緒なので、この条件だけでも覚えておいてね。どのキャラにもすごい超必殺技が用意されているので、楽しみに待っていてくれ。

発売は年末の予定

現段階では、対CPU戦の調整や、各キャラクターの技のバランスを取っている状態のようだ。

予定としては「ゴウカイザー」と同時期に発売の予定だが、もしかするとこっちのほうが発売がやや早まるかもしれない。

まったく新しい姿になって帰ってきた「ダブルドラゴン」。対戦格闘が好きな人はもちろん、シリーズのファンにもぜひプレイしてほしい一作だ。

ド迫力のデカキャラ!!

超人学園ゴウカイザー

大張正己デザインのキャラクターが、画面中を豪快に動き回るのだ。

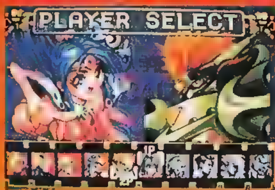
担当：TEZU

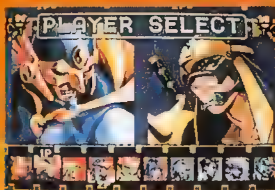
テクノスジャパンのネオジオ参入のニュースはもう知っているよね？「ダブルドラゴン」に続く参入第2弾がこの「超人学園ゴウカイザー」だ。

このゲームの一番の魅力は、劇場用アニメ「餓狼伝説」の監督・キャラデザインを務めた大張正己氏がキャラクターデザインを担当していることだろう。

これはもう本誌で何度かお伝えしているので、注目している人も多いんじゃないかな？

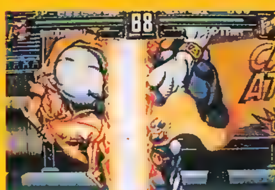
今回はストーリーなど、明らかになったシステムについて紹介していくぞ。

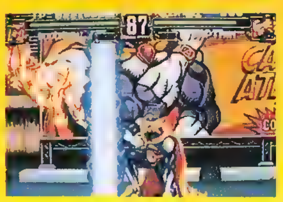














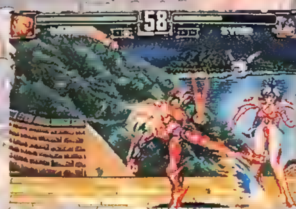
キャラ選択時のグラフィックもデカい。

ストーリー紹介「ゴウカイザー参上!!」

1999年に関東全体を襲った悪夢のような地震により、東京は首都としての機能を東京湾に浮かぶ人工島に移していた。その中心地区には超マンモス学校「国立ベルナール学園」があり、幾多の分野の天才たちを輩出していた。

だが、この人工島で凶悪事件が多発し始めている。事件は「国立ベルナール学園」に新たな校長が赴任してから起きており、そこに巨大な悪の影を見る者もいた。

そして今、「凱座勇人（かいざいさと）」が、国立ベルナール学園にやってきた。バーニングヒーロー「ゴーカイザー」として巨大な悪に立ち向かうために…。

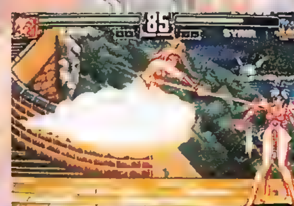


ゴウカイザー登場!!主人公だけあってかなりの強さだ。

デカキャラが動きまくる!!

このゲームのキャラクターは大張正己氏の絵の魅力を最大限に引き出すために、他の格闘ゲームに比べてかなり大きめに描かれている。接近して闘うと、画面がズームアップされるので、元々大きいキャラがさらに大きく見えるのだ。

この迫力はかなり凄いものがあるぞ。



畳の上から攻撃するカリン。伸びーる棒が強力だ。

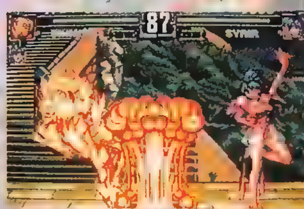
挑発もできる!! 操作方法について

操作方法はAが弱パンチ、Bが弱キック、Cが強パンチ、Dが強キックとなっている。

これには特に戸惑うことはないよね。

レバーを同じ方向に2回入れると、ダッシュすることができる。相手との間合いを調節するのに使おう。

A・B・Cボタンを同時に押すと挑発ポーズだ。かなり笑えるポーズを見せてくれるキャラクターもいるぞ。自分のお気に入りのキャラクターが、どんなポーズを取るのか、試してみるのもいいんじゃないかな。

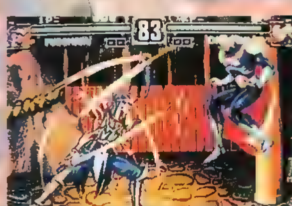


シャイアのチクタクボム。ニッコリ笑って大爆発!!

相手の必殺技を奪え!! 必殺技トレースシステム

このゲームではなんと、倒した相手の必殺技を譲り受け、自分の必殺技に加えることができるのだ（ただし、1キャラにつき1つに限る）。よって、対戦相手の順番、身につけた必殺技の違いでその後の展開が大きくかわってくるぞ。

自キャラの必殺技だけでなく、身につけたい必殺技のコマンドは、前もって覚えておくようにしよう。でないと、せっかく受け継いだ技も使いこなすことができないぞ。



必殺技の旋風斬り。闘いに勝てば必殺技を奪えるぞ。

声優陣も超豪華!!

キャラクターの魅力をさらに引き出すべく、ゲーム中もとにかく喋りまくるのだ。

キャラクター選択の時にも、それぞれいかしたセリフが用意されているぞ。

各キャラクターの担当の声優さんについては、左の表を参照してほしい。ファンの人は要チェックだね。

ちなみに「ブライダー」というキャラの声は、大張正己氏自らが担当している。

この「ゴウカイザー」、着々と開発が進んでいるようなので、期待して待っていよう。

今のところ、年末に発売される予定になっている。

大張キャラがゲーセンで暴れ回る日はもうすぐだ!!

キャラクター	担当声優	キャラクター	担当声優
ゴウカイザー	檜山　修之	ヘルスティンガー	緑川　光
紫紅　京介	置鮎　龍太郎	シャイア	冬馬　由美
かりん	桜井　智	神龍	屋良　有作
キャプテンアトランティス	石川　英郎	マリオン	幸野　善之
不動丸	置鮎　龍太郎	ブライダー	大張　正己

車が壊れる!なんて心配いらないぞ!



©KANEKO

1000マイルにわたるラリーの中には、いろいろなことが起きる。その一部を紹介しよう!

担当：ずるずる

とにかくリアルな車に注目!

まるでミニカーが走っているような感覚にさせてくれるのがこのゲームの主役である往年の名車たち。

とにかくリアル。きれいなので、本物と見違えてしまいそう。さらによーく見ていると、車の向きが変わると…ほら、タイヤがちゃんと動いていたり!

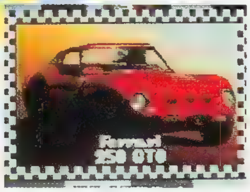
さらには、車内がスケて見える。イスまでもちゃんと描かれているのだ。

この辺にKANEKOの開発スタッフのこだわりを感じることができる。

ここで紹介する車は12台(写真付き)。なんとオリジナルの車も加わる。

●Racer X
●Fire Ball


Ferrari 250TR


Ferrari 250GTO


Ferrari 290MM


Jaguar "D"


Porshe 550A


Alfa Romeo Giulietta SZ


Alfa Romeo 8 C 2300


Bugatti T59


Mercedes Benz SSKL

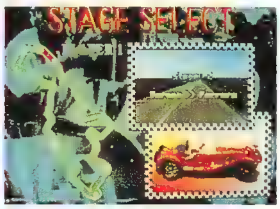

Mercedes Benz 300SLR

面白いコース設定

長い道のりをずうっと走るのが本来のレースの形なのだが、このゲームでは、その長いコース（12ステージに分けられている）の中から任意に好きなステージを選んでいきながらコースを走ることができる。

必ずしもステージ1から始めなくてもいいということだ。ステージ8から始めて、次にステージ1へなんてことも可能だ。まあ、どこを選んでいくかは君次第なんだけどね。

全部の構成がわかれば、楽な順番とか、嫌なところを先になんていう組み立てもできるわけだ。



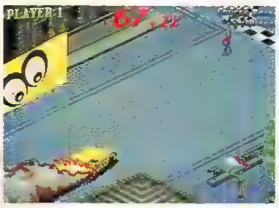
12ステージある中で、好きなところから走ることができる。

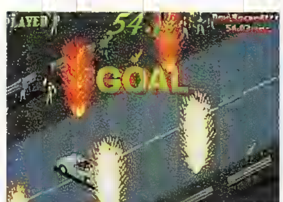
演出もなかなか

長いレースにはいろいろなことが起きる。そんなところにもこだわりがある、そのいくつかを紹介しよう。

制限時間を使いきったあとの車の状態ってどんな風?こんな風になっちゃうんです。

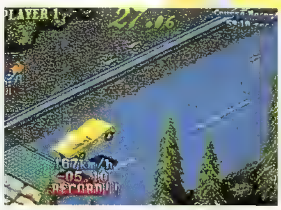
ゴールするとき、こーんな演出もあったり。


制限時間、60秒を超えてしまうと…うわ〜車が火を噴いた！



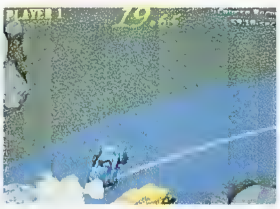
なんとかゴール！おお〜ッ！こんな演出も。まだまだあるぞ！

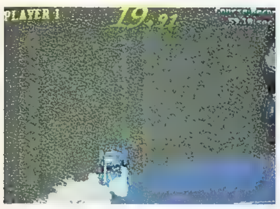
またゴール以外においても時間計測をしてくれたりする。

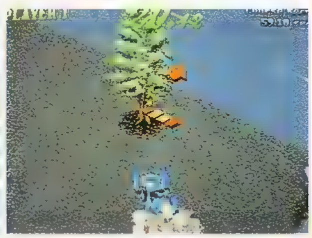

大ジャーンプ！おっ、中間時計の表示が！あと半分だ！

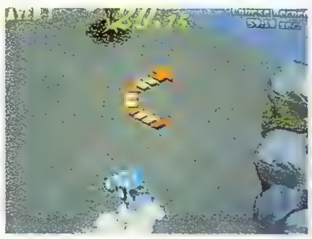
さらにコースの中に抜け道的にショートカットできるものがあるのだ。

こりゃ探すしかないぞ!

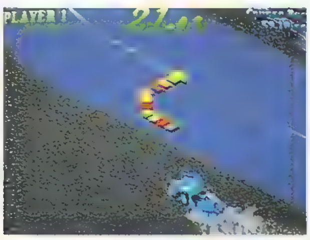

わかりにくいがショートカットの入り口がここ！


そこへ進入開始！




ダーッ！本当に抜けられる！


おっ、道が見えてきた！


うーし！これで完了。ラッキー！

プロレス大好き ブレイジングトルネード

©HUMAN

見たか、聴いたか、このプロレスゲーム。四角いジャングルで今日もやつらが暴れる。

担当：MAN次郎

そろそろこのプロレスゲームが目につくころだと思う。とにかく、こんな特殊操作もある。まあ見てくれ。

相手をロープに振るときについて

プロレスなのだから、相手をロープなりなんなり振るのは当たり前。まずはロープから振ってみた。

相手と組んだときに、タイミングよくCボタンを押すと、投げ勝てばそのままロープへ振ることができる。

ロープへ振られた人は、ボタン（どれでもよい）連打することによって止まることが可能。

振った人は、相手がこちらに向かってくる際に攻撃を決めよう。簡単に見ただけでもレパートリーがあるぞ。

ダッシュ攻撃 振ってすぐぐらいからダッシュしはじめてちょうどいい。とにかく、相手が立ち直る前に痛めつけるために走る。

ショルダースルー 相手が歩いてきたところでBボタンを押すと投げるのだが、間合いが近くないとダメ。

このゲームには、ロープだけではなく、コーナーポストに相手を振ることもでき、その振った後に相手を攻撃することができる。

やり方は至って簡単。相手が振りたいコーナーよりできるだけ離れた位置で、コーナーに向かって振る。そして相手がポストにひっかかってるスキを突いて、レバー後ろタメを2秒ほど行い、前＋Aで相手に向かって攻撃するのだ。見た目がカッコイイ、とにかくやるしか。



コーナーの敵を…ドガッ!!

頭上からの攻撃

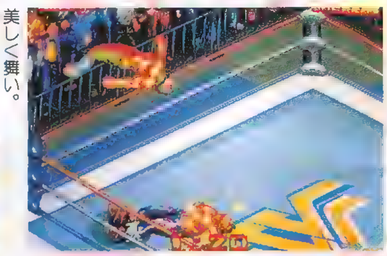
頭上といえばトップロープからの攻防。しかも、相手がダウンしているその上に攻撃をしかけるため、威力もある。こんな花形的な技を、このブレイジングトルネードでは使えるキャラ、使えないキャラに分けてある。

使えないキャラは2人、西郷とヴルフィだ。こんなやつらにのっかられたら、生きていけないからね。なくてよかったよ。

出し方のほうは簡単で、ポスト方向にレバーを入れたままAボタンを押す。ただのこれだけだ。

また、もう一つの花形プレイとして、敵を場外のマットへと沈め、その上にのるプランチャーだ。

この行動は、ザマ、ブルノイ、ファイアーバード、ハヤテの4人ができる。操作の方法は、場外の相手めがけてダッシュ＋Bボタンで行う。



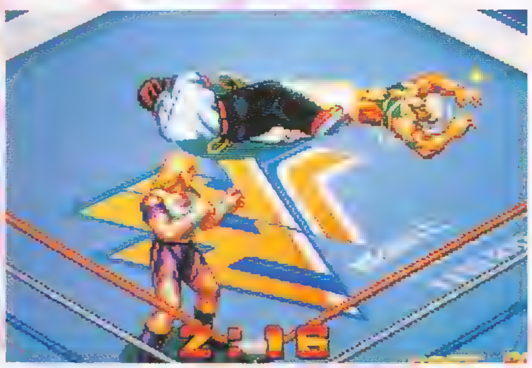
美しく舞い。



一気にトドメを。



ヴルフィのケツが。



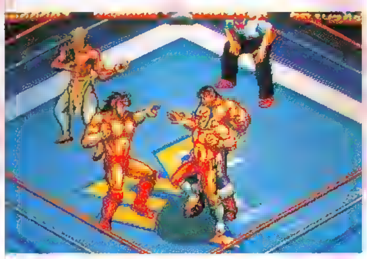
これは珍しい、レフェリーとの衝突。

タッグチームで闘う

このゲーム一番の見せ場、一つはコマンド＋AB同時押しの技。そしてもう一つがこれ、ツープラトンのスープレックスだと思う。

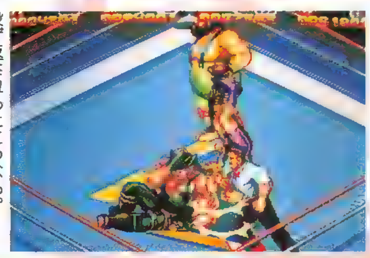
やり方は、自分が投げようとしているときに、味方が自分に近寄るだけである。果たして本当に、こんなに楽にツープラトンが出せていいのだろうか!?

が、投げが入らず投げ返されると2人一度にダウンさせられるので注意しよう。



タイミングよくツープラトンを決めろ。

最後に、このゲームはタッグマッチが熱い。仲間で痛めつけ合うことはできないが、ツープラトンはぜひとも見てもらいたい必殺技である。



投げ返されるとこうなる。

テレビの子供番組ではありません!

がんばれギンくん

今度のテクモの作品は、ご覧のようなユニーク画面。果たしてどんなゲームかな?

担当:立衆多

前代未聞、線画の主人公が現れた!

まずは画面写真をご覧あれ。そしてプレイヤーはどこにいるのか探してみよう。

えっ、どこにもいないって? もう一度よく見てごらん…。そう、このゲームのキャラクターのほとんどが線画で描かれているのだ。こんなゲームが今までにあっただろうか!?

では主人公の紹介を。



中央にいるクマが危ないームチを打って調教だ。

●ギンくん(1Pキャラ)

数々の試練にもめげない明るい性格の持ち主。元気なやんちゃ坊主だ。

●ハムくん(2Pキャラ)

ギンくんの子分的存在だ。いつも困り顔でギンくんの後についてくるカエル(!!)

どうです、「絵かき歌」の世界さながらのギンくんは。これで親しみが湧かないはずはないよね!?



ノルマクリア。クマたちは一人前の玉乗りになりました。

ヘタな洒落はよしなシャレ!ゲーム紹介

「がんばれギンくん」には、全部で16種類ものミニゲームが詰まっている。次々とたたみ込まれるこれらのゲームに勝利を収め、指定されたノルマを消化すればステージクリアとなる。ステージ数は全部で6面あるぞ。

ではゲームの一部を紹介しよう。

●しかってしかばね

墓の中から出ようとする幽霊(?)を、ハンマーで叩いて地中に押し戻す。揺れる十字架が目印だ。

●つりばか必死

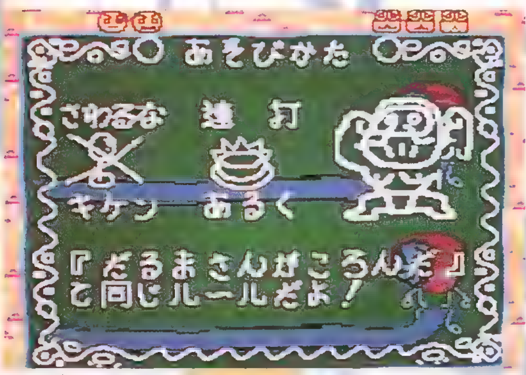
引きこまれたら引き返せーの魚釣り。レバー回転とボタン連打で勝負。

●くまちゃんムチの味

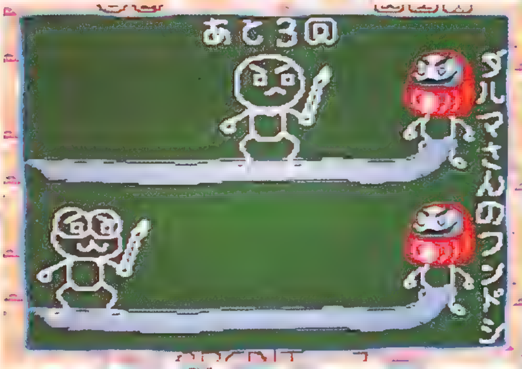
クマたちに玉乗りを調教だ。玉の上でよろよろしているクマに教鞭(ムチ)制裁を加えるという少々残酷なゲーム。

●だるまさんのふんどし

幼いころに誰もが遊んだ、「だるまさんがころんだ」と同じルール。敵のダルマに目玉を入れてあげよう。



「あそびかた」をよく読んでね。



フンドシに乗るギンくん&(アンド)ハムくん。目がマジです。

●ゲッターギン

突然首をはねられてしまった主人公。宇宙から落下してくる自分の首を、再び地上にある胴体に合体させるというとんでもないゲーム。

●泣いてないよフラメンコ

巨大なフラメンコダンサー(の足)に踏まれないように、ロケット弾で反撃しよう。



ダンサーのハイヒール攻撃。ギンくん危うし!

●カレーの王様

雲の上で待っているカレーの王様にカレーをもらってこよう。鳥が行く手を邪魔するぞ。

というわけで、これらのとんでもないゲームを前にしたギンくんとハムくんは、果たしてゴールまでたどり着くことができるのか!? それはもちろんキミ次第。発売までまだ時間があるようなので、ギンくんに会いたくなった人、もう少し待っててねー

(初めてゲームキャラのイラストをそっくりに描けて嬉しい人・立衆多)



どうやら失敗したらしい…。



これは闘牛をモチーフにしたゲーム。赤いマントを翻し…。


ビデオ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
増刊
SNKゲームここに結集!
11月12日発売
1280円
初公開SNK描き下ろしイラスト
商品番号 GV-13
発売日・価格は次号で!!
サイコソルジャーの
アテナ、
龍虎の拳の
リョウ、
そして餓狼伝説の
テリー
といったSNKの
ヒーロー、ヒロインが
時間を飛び超え
一堂に会するKOF。
8チーム24キャラを
完全攻略なのだ!
攻撃避けや援護攻撃、
吹っ飛ばし
攻撃など誌面で
よく見かけるが、
どういったものか
分からず、
夜もおちおち眠れない!
という貴公は
これを見れば一目瞭然!
安らかな眠りに
つけること請け合いだ~!
(ちょっと違うぞ…)
THE KING OF FIGHTERS '94
©1994 SNK


近日見参
（価格未定）
ゲーメスト増刊
しん さむらいすぴりっつ
真侍魂修羅絵巻
（仮題）



豪血寺一族2

発刊大決定!

ゲーメストムックシリーズvol.2

今、
新たなる一族の
謎が明らかになる。
そして、
彼らのテーマ曲を
CDで再現。

11月発売予定

キャラクター紹介、攻略、豪華設定資料集、
付録のCDにはアレンジバージョン、
カラオケバージョンなど、豪2の魅力を
あますところなく網羅。

乞うご期待!

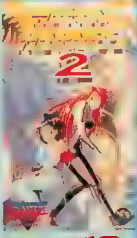
ゲーメスト増刊号・ビデオ・CD

★ファイナルファイト（ビデオ）は完売いたしました！



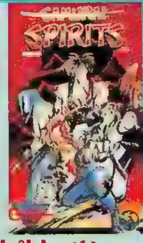
ゲーメストスタッフが総力を結集して作ったこのビデオ。なんと対CPU戦はすべてパーフェクト勝ち。こいつは一見どころか百見の価値ありだ。もちろん対戦、大道芸もたっぷり収録。
■6000円■60分
通販番号GV－2 特典：舞さま扇子

餓狼伝説2



時空を超え、世界各地から集いし英雄たち。6＋α人の新キャラを加え、ますます過熱するワールドヒーローズ2。怒涛の勢いで攻める64分。最後まで目が離せないぞ！
■6000円■64分
通販番号GV－3 特典：雅君紙相撲

ワールドヒーローズ2



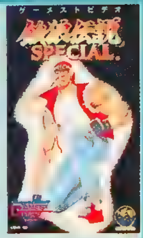
ゲームビデオ史上初の2時間作品となったサムライスピリッツ。全キャラによる対天草攻略、連続技、対戦、エンディングを完全収録。これで7000円は激安だ。
■7000円■120分
通販番号GV－4 特典：テレカ

サムライスピリッツ



「第3回ゲーメスト杯争奪 全日本餓狼伝説2チャンピオンシップ」の熱いバトルをあますところなく収録。全国から集まった精鋭たちの驚異のプレイを見よ！
■6000円■60分
通販番号GV－5 特典：ガロ2指相撲

餓狼伝説2最強バトル



「餓狼伝説」に登場したダック、タン、ギースに、「龍虎の拳」のリョウをも加えて、まさにスペシャルな仕上がりの「餓狼伝説スペシャル」。ここでしか見られない名・珍場面のオンパレードだ。
■7000円■120分
通販番号GV－6 特典：攻略小冊子

餓狼伝説スペシャル



スーパーストⅡで新たに導入された対戦システム「トーナメント・バトル」と、止めどなく迫る連続技を中心に構成されたビデオ。貴公はこの超絶コンボを使うことができるか？
■6800円■90分
通販番号GV－7 特典：攻略小冊子

スーパーストリートファイターⅡ



ユリの「よゆうッチ！」に脳みそ爆発の貴公も、ユリの「はお～しょ～こ～け～ん♡」にシビれちまった私も、今すぐ⑦屋にGO！対ギース戦を全キャラで完全攻略だ！
■6800円■90分
通販番号GV－8 特典：攻略小冊子

龍虎の拳2



圧倒的人気を誇るスーパーストⅡX。実戦的なCPU戦、格闘ゲームの醍醐味・対戦、おなじみの大道芸に、連続技、ゴウキ戦、そして全国大会の模様も入った熱い100分！
■7000円■100分
通販番号GV－9 特典：バルログお面

スーパーストリートファイターⅡX



2度あることは3度ある。ニューヒーロー2人を迎え、あいつらが帰ってきた。世界英雄超武会の華やかな舞台の裏に隠された、真の目的を解き明かすのだ！
■6500円■70分
通販番号GV－10 特典：雅君手裏剣

ワールドヒーローズ2JET



CD ゲーメストCDの記念すべき第一弾！独特な和風テクノサウンドが気持ちいいったら、あ～りゃしない。
■3000円■35分
通販番号GCD－1

戦国エース



CD カプコンの「アルフライラ」サウンドが炸裂！付録のフルカラーブックレットには、設定資料集が満載だ。
■2800円■45分
通販番号GCD－3

アルティミットエコロジー



CD ノリノリのシューティングサウンドが爽快極まりない魔法大作戦。アレンジバージョン、SEも入ってるぞ。
■1800円■47分
通販番号GCD－3

魔法大作戦

ゲーメストが創作するものは例えれば鰹節？何しろ命削ってますから(笑)



ひかるちゃんあかねちゃんをはじめ、個性豊かなキャラがいっぱい。コナミ描き下ろしイラスト、完全攻略はもちろん、グラディウスの歴史など納得のいく1冊。
■128頁■1280円

極上パロディウス



世界の覇者を目指し、闘いの中へと導かれる英雄たちのドラマがここにある。安永航一郎、るりあ046など人気まんが家によるキャラクターイラストが魅力。もちろん攻略も完璧!!
■164頁■1280円

ワールドヒーローズ2JET

極上パロディウス

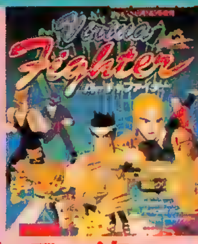


プレイヤーに、全国一位を誇る「京城」氏、ナレーターには、人気絶頂声優「國府田マリ子」を迎え、名実共に極上の仕上がり！こいつによる1コインノーミスプレイは見もの。スペシャルステージに涙しろ!!
■6000円■80分
通販番号GV－11 特典：猫戦艦紙模型



エックスのすべてをこの1冊に完全凝縮。カプコン描き下ろしイラスト、攻略、データ集、望むものはここにあり。
■190頁■1280円

スーパーストリートファイターⅡX



ポリゴンゲームは格闘にまで!!これ1冊があれば、CPUが倒せない！なんてことはなくなるぞ。
■148頁■1280円

バーチャファイター



ギースもノーミスクリアできる！もちろん対戦も熱い！アニメやCMインタビューまで幅広い1冊。
■148頁■1280円

龍虎の拳2



ゲームキャラの祭典（ギャルズアイランド）のVOL3。キミの好みのキャラの意外な一面が見られるぞ。
■148頁■1280円

ギャルズアイランド3



誰もが知るストⅡが新キャラを引き連れて帰ってきた。開発者インタビューほか、マニア向けの情報がたくさん。
■164頁■1280円

スーパーストリートファイターⅡ



餓狼の魅力を1冊に完全収録。対CPU、対戦攻略をはじめ、メーカー描き下ろしポスターなど満足のいく1冊。
■164頁■1280円

餓狼伝説スペシャル



好評だった最新格闘ゲームの第2弾。龍虎の拳2を筆頭に餓狼スペやスーパーストⅡなどの格闘ゲームを大掲載。
■148頁■980円

最新格闘ゲーム2



剣術格闘といえばコレ。設定原画、完全攻略、資料集、データ、サムライのすべてを収録。
■164頁■1280円

サムライスピリッツ



ADKの大人気格闘ゲーム、ワーヒー2をこの1冊に完全網羅。全技リスト、描き下ろしイラストなど盛りだくさん。
■148頁■1200円

ワールドヒーローズ2



ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなど人気ゲームを満載。
■148頁■980円

最新格闘ゲーム



あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた。充実した内容と共に、大張正己氏による描き下ろしポスターも好評。
■148頁■1200円

餓狼伝説2



大好評だったギャルズアイランドから3年。再びアーケードゲームの女性キャラが大集合。
■148頁■1200円

ギャルズアイランド2



カプコンゲームの第1弾バルガスからキャプテンコマンドーまで、カプコンの歴史がここにある。
■164頁■1200円

1991オールカプコン



対戦格闘の最高峰。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続技集ほか、人気漫画家によるイラスト特集あり。
■164頁■1200円

ストリートファイターⅡダッシュ



一大ブームを巻き起こしたご存じストⅡ。その魅力のすべてを完全凝縮！全技一覧表&出し方、攻略法など内容は完璧。
■148頁■1000円

ストリートファイターⅡ

ゲーメストの増刊号・ビデオ・CDについてのお問い合わせはこちらまでお願いします！ 株式会社新声社 03-3293-9321





The Future Is Now
SNK®
新製品
真
SAMURAI SPIRITS™
真サムライスピリッツ
©SNK 1994
覇王丸地獄変
ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」、乞うご期待!!
剣の道に終わりなし。
覇王丸が、右京が、十兵衛が…
再び修羅の道をゆく。
ご存じ侍日本大活劇、再び参上。
腕立つ輩も新登場。
お待ちかね侍日本大活劇第二幕、
今度は何処で、ひと暴れ？
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


パワー爆発！
驚異の300メガ

ゲーメスト
1994 11.15 November
No.130
平成6年11月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第26号通巻第130号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
定価500円(本体485円)送料132円



雑誌22443-11/15 Printed in Japan
T1022443110503